电脑应用和娱乐的第一选择 总第108期

大众软件

2001 19
Popsoft
WWW. .COM.CN

■ 专题综述
喜酒还是鸠毒——看惠普康柏合并案

■ 实用软件
RealPlayer 9 Beta初探

■ 硬件评析
谛听天籁之声——创新下一代声卡初体验

■ 前线地带
魔兽世界

■ 攻略指引
龙族

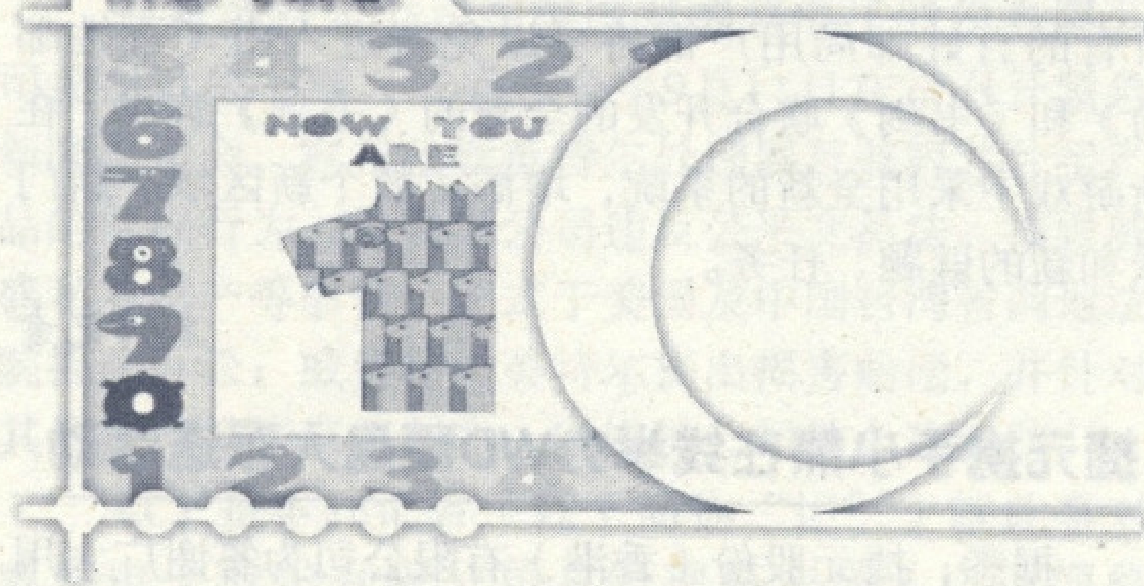
■ 网络时代
让移动的梦想成真——GPRS无线解决方案

■ 专题企划
关于理想的课堂作文——游戏职业化的话题（上）

真爱密码 Replay

零售价：￥6.50元


ISSN 1007-0060
19>



中国首届Flash动画电影节

"中国首届奔腾4处理器电脑Flash动画创意大赛暨Flash动画电影节颁奖大典"于近日在北京保利剧院隆重举行。本届大赛由Macromedia公司和英特尔（中国）有限公司共同主办，Hdt*互动通公司承办。大赛经过了作品收集期、作品挑选期、网友投票期、评审评选期和优秀作品巡回展5个阶段，历时4个月。据大赛组委会介绍，自开赛以来共收到了来自全国各地的参赛作品4500多份。在本次大赛颁奖大典上，大赛组委会公布了本次大赛专业组、非专业成人组及非专业家庭组的共计12个奖项的获奖名单。

本刊记者

金山毒霸"缉毒万里行"活动

金山公司在2001年8月开展了规模浩大的"缉毒世纪行"活动，免费发放近百万张反病毒知识教育VCD以后，又推出该活动的一个重要内容——"缉毒万里行"。从2001年9月6日到10月中旬，金山将在全国启动4部缉毒车，分别奔赴以沈阳、南京、广州、成都为中心的4个区域，进入这4个地区的近100个城市，在当地政府、媒体和软件经销商的配合下，进行反病毒知识宣传教育工作；同时，将对当地的电脑安全意识状况、病毒疫情作出详细调查；另外，还将对各地正版软件渠道和零售市场状况进行调查，对当地软件店面的销售人员进行技术培训。



本刊记者

瑞星推出战略规划

北京瑞星科技股份有限公司日前发布了"瑞星企业战略规划"，要实现在今后5年进入国际市场信息安全领域前5名的目标。为实现这一目标，瑞星公司将以自己的方式，着力实现"三大转变"，即企业公众化、管理知识化、营销国际化；而作为这"三大转变"的基础，则是已经开始全面着手实施的"六大工程"，涉及渠道拓展、产品研发、服务优质、管理规范、创新激励和文化重塑等六大方面。在这一堪称大手笔的企业战略规划的最开始，瑞星公司向公众公开宣布了自己的决心——立志成为国际上最具价值的信息安全产品和服务提供商。这也是瑞星公司由规模化企业向国际化公众企业目标迈进过程中的重要一步。

本刊记者

Adobe数码视频工作室亮相BIRTV 2001展会

在日前举行的北京国际广播电影电视设备展（BIRTV）上，数码视频领域主导软件供应商Adobe公司作了题为"Adobe数码视频解决方案"的专题演讲，并向与会专家和众多影视专业人士介绍了面向未来广播电视行业的数码视频制作软件——Adobe数码视频工作室（Adobe Digital Video Collection）。该软件包括Adobe After Effects、Adobe Premiere、Adobe Photoshop和Adobe Illustrator软件，是一套用于图像处理、复杂动画创作、数码视频编辑的经济型专业工具，在电视台、影视工作室、广告公司、多媒体创作室等专业影视媒体的视频创作中都有广泛的应用范围。同时，为了方便地将视频运用到Web上，4种产品

网址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸：辽宁省开原制浆造纸厂

声 明

原大众软件杂志社硬件栏目编辑尹珩，因个人原因现已离开我社。

以后凡与硬件栏目有关之问题，请与李建军编辑联系。

联系电话：88118588—1215

E-mail：ljj@popsoft.com.cn

本刊特约作者

侯 毅 李 靖 任 良 大胖子
费江枫 黄昭舜 程 嘉 孟祥军
汪 军 祁 玲 郦彦卿 黄 翎
李文睿 张广宇 甘旭东 于国重
赵 挺 李 宾 吴瑞川 周克勤

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址：北京朝阳区芍药居(100029)

都增加了支持Web设计的新功能，其中，Adobe Premiere还提供了一整套视频至Web的工具，它们能迅速地制作各种流行的视频格式。另外，Adobe After Effects强大的二维和三维合成效果工具，可以让用户针对不同的媒体进行高质量的输出，甚至在要求最高的网站上播放。无论是专业数码视频编辑，还是视频图形图像处理及动画、特技等影视后期处理，这套软件都能编辑出令人叹为观止的视频效果。

本刊记者

全向网卡步入千兆时代

千兆以太网（Gigabit Ethernet）是一种高速局域网技术，它能在铜线上提供1Gbps的带宽，很多用户希望千兆网能解决网络的带宽问题。为适应市场需求，近日，全向科技推出了QN系列千兆网卡，以帮助企业网用户缓解其局域网传输的巨大压力。此次全向根据用户的不同需要研发出6种型号的千兆网卡，为千兆桌面市场提供了一套高性价比的解决方案。该系列网卡遵循IEEE802.3D、IEEE802.3u和IEEE802.3ab标准，遵循PCI2.1规范，支持VLAN标记以太网帧能实现与实际子网络无关的虚拟局域网，对信息流量进行分割。该系列网卡支持多种操作系统，提供了Windows系列、WinNT系列、Netware系列、Linux等操作系统的驱动程序。此外，该系列网卡采用分离的PHY和MAC芯片，使之具有更为卓越的性能，从而极大提高了网卡的性能。另外一个突出的特点是具有完善的驱动界面：包括10M全双工/半双工，100M全双工/半双工，1000M全双工/半双工，极大方便了用户的选择和使用。

本刊记者

紫光1200dpi扫描仪大幅度降价

清华紫光近日将全面下调1200dpi扫描仪的价格，平均降价幅度为20%-30%。其中，紫光Uniscan 2400U由以前的1700元直线下落至888元，降幅高达47.8%。这是紫光继99年“499行动”之后，发起的一次更大的价格震荡行动。清华紫光在扫描仪领域具有独特的技术创新能力和运作优势，使得扫描仪生产和销售成本不断走低，尤其是依靠技术创新，大大削减了扫描仪主要元器件的生产成本。这样，强大的生产供货能力和技术创新能力为紫光的“888行动”提供了重要依据。

本刊记者

百姓邮局与书剑合作

《百姓邮局》是由海南华宇百讯网络有限公司推出的以姓氏为域名的多域名电子邮件服务，《书剑》是知名的MUD类游戏。近日，华宇百讯网络有限公司宣布将《书剑》作为《百姓邮局》的一个增值服务，所有的百姓邮局用户都将可以免费进入由《百姓邮局》和《书剑》联合开发的全新的《书剑》游戏。在新游戏中采用全新的系统，增添了数个新区域、新门派和新的谜题、任务。

本刊记者

捷元携手小熊在线举办WD硬盘大派送活动

据悉，捷元股份（香港）有限公司为答谢广大用户及电脑爱好者长期以来对西部数据硬盘的关注和支持，将于近日与小熊在线（www.beareyes.com）携手举办WD硬盘网上大派送活动。此次活动主要以网上竞猜的形式进行，历时5周，每逢周一抽奖，中奖名单将同步在网上公布。奖品包括西部数据硬盘30G、40G、捷元御音音箱等。

本刊记者

nVIDIA技术认证

据悉，位居全球信息科技百强第5位的3D显卡厂商nVIDIA公司，日前推出了一项针对重点显卡生产厂商的支持措施，包括创嘉、微星、丽台、艾尔莎等一批显卡生产厂商已率先获得了nVIDIA公司的技术支持和品牌保证。nVIDIA公司承诺将为这些具有相应技术实力和生产能力的厂商提供显卡的设计图。厂商负责各种材料、元件的选购以及生产加工，制成工程样板后还要送交nVIDIA作进一步的检验和测试。通过检验后，这些公司不但可以以优技为品牌大规模生产GeForce3显卡，还可以在优技显卡的包装上加印nVIDIA标记。对于相应的产品，nVIDIA公司还表示会在今后驱动程序的升级中给予完全的支持。

本刊记者

澳柯玛与桑夏高科联手拓展掌上电脑市场

日前，澳柯玛集团与深圳桑夏高科技股份有限公司签订协议，双方决定结成战略联盟，共同拓展中国掌上电脑市场。桑夏高科是中国最大的掌上电脑研发基地之一，拥有自主研发并投入大批量应用的桑夏2000嵌入式操作系统。澳柯玛集团是中国家电业的巨头，有完善、庞大的生产、销售和服务体系。合作后，桑夏高科将集中精力把研发向规模化和纵深化方向发展，与国外嵌入式系统展开全面的竞争。澳柯玛集团将通过合作，开辟移动信息服务新领域，并全面提升家电产品的技术档次，开发信息家电产品和智能控制产品，为全面进入信息领域迈出坚实的一步。两家公司结成战略联盟，必将产生强大的冲击力。

本刊记者

新闻专访——威盛反诉英特尔

针对英特尔公司在美国对威盛电子股份有限公司提出诉讼一事，威盛于今年9月11日在京召开紧急新闻发布会，宣布已就英特尔处理器及兼容芯片组产品的侵权行为，以及该公司违反公平交易法、损毁威盛私有财产等事情，正式于美国及中国台湾省两地法院提起诉讼；威盛将向英特尔提出损害赔偿，并针对其侵权产品请求禁制令，以维护公司的合法权益。

以下是本刊记者（以下简称“记”）就此事对威盛电子股份有限公司总经理陈文琦（以下简称“陈”）、亚太区市场行销总监郑永健（以下简称“郑”）的专访。

记：请问能否说明英特尔处理器及兼容芯片组产品的侵权行为，以及该公司违反公平交易法、损毁威盛私有财产等事情具体指的是什么？

陈：英特尔过去推出的Pentium、Pentium Ⅱ、Pentium Ⅲ兼容芯片组产品，曾取得威盛方面专利授权，然而该公司其余全系列CPU产品与搭配Pentium4的i845系统芯片组，均使用了威盛专利而未获正式授权。其生产销售，已明显构成侵权行为。英特尔近期以恫吓、非法施压等各种不当的竞争手段，影响其客户及相关下游业者，使威盛P4产品的销售及市场交易秩序受阻。另外英特尔于今年台北国际计算机展中，指示公关公司破坏威盛所有的行销物品，威盛亦将对此事一并提出损毁私有财产的刑事诉讼。具体的细节将在法院审理中披露出来。

记：我们知道英特尔对威盛曾经进行过多次的诉讼，均以和解而结束。本次双方的诉讼是否也会向以往一样和解？能否透露一下以往和解的条件？

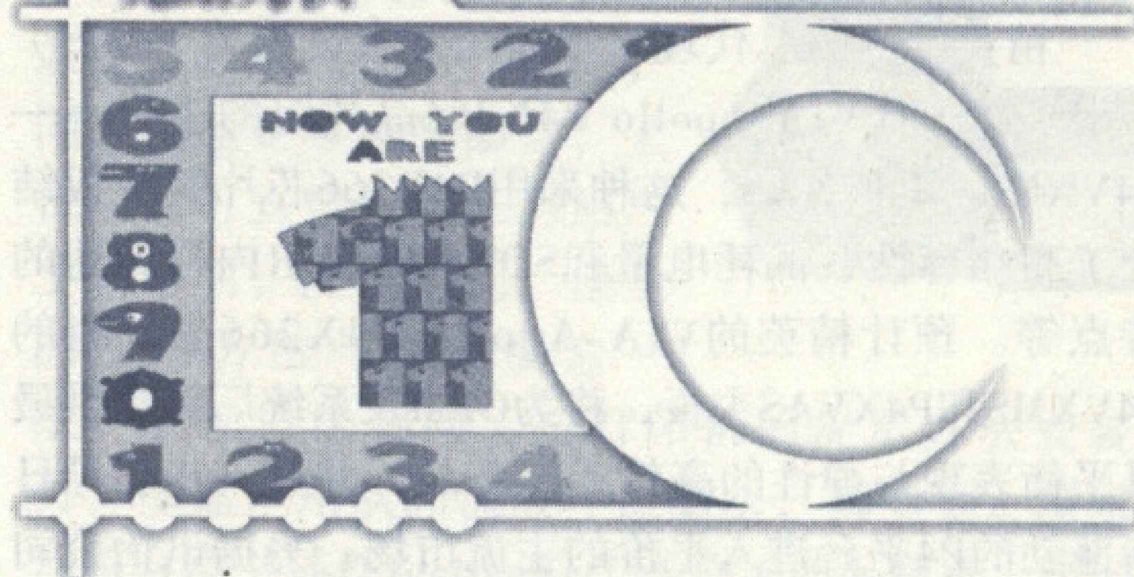
陈：我们一向尊崇“和为重”，我们希望能从维护市场秩序和消费者利益的角度出发，妥善解决专利权争端。由于双方签有保密合同，以往具体的和解内容不方便公开，不过我可以说威盛从没有签署过付费赔偿的和解协议。

记：在英特尔提出对威盛的诉讼后由于双方紧张关系愈演愈烈，直接冲击威盛股价，此次威盛反诉是否也有拉动股价的目的？面对这些情况，威盛是否感到有较大的压力？

郑：大家其实都知道今年全球整个PC市场都很不景气，股价一直在下跌。本次事件发生后当日股价的确有所下跌，但我想大家应该以一个平常心态来看待。威盛在芯片组领域的某些方面已经领先于英特尔，威盛并不畏惧谁。只要英特尔公司继续销售P4处理器，P4X266的芯片组出货就不会停止。威盛公司对于赢得这场官司有足够的信心。



威盛电子股份有限公司总经理陈文琦



英特尔推出媒体交换芯片

近日，在美国加州圣荷塞召开的英特尔技术开发论坛上，英特尔公司推出了媒体交换系列的最新产品——英特尔IXE5416，这是一个16位端口千兆位媒体交换芯片。IXE5416系统具有16个三速（10/100/1000MBps）端口，能够自动按各PC的网络接口卡速度设置各交换端口，可以使OEM厂商建立高带宽、易扩展、即插即用的以太网交换设备。

……………………………………本刊记者

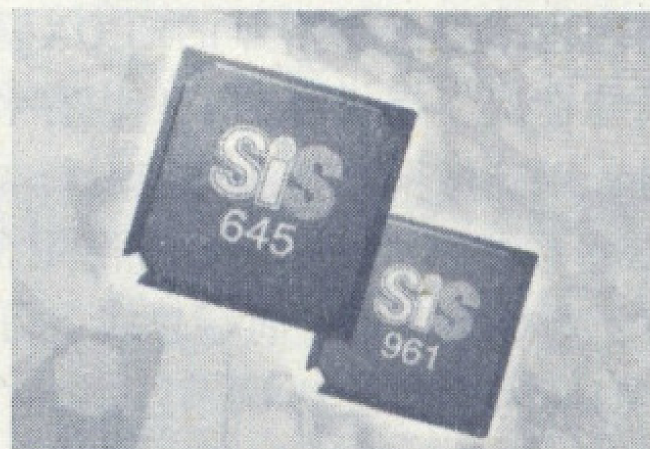
威盛VT8233A南桥芯片

威盛电子近日推出VT8233A南桥芯片，它为威盛V-MAP (VIA Modular Architecture Platform)架构下的最新产品，与先前的VT8233及VT8233C的脚位完全兼容，使下游的主机板厂商与系统整合、OEM等客户，可以使用单一的平台设计，搭配各种功能设定的芯片组以满足不同的市场需求，显著提高成本效益。该芯片支持Ultra ATA/133高速接口，可搭配Maxtor专利的Fast Drive磁盘驱动器产品，芯片组与硬盘之间传输效率达到每秒133MB。VT8233A导入Maxtor的“Big Drive”技术，拥有48位的寻址能力，容量为144PB (Peta Bytes, 1PB=1,000GB)。

……………………………………本刊记者

矽统科技SiS 645芯片

近日，矽统科技（SiS）推出支持Intel P4 CPU的芯片组——SiS 645。



SiS 645采用0.17μm制程产出，支持DDR333/DDR266/PC133的内存模块，并使用了矽统自有的MuTIOL技术，提供高达533MB/s的超高带宽。新的芯片组预计今年九月即可量产交货。

……………………………………本刊记者

精英P4VXMS和P4XVAS主板

精英国内的总代理讯怡公司宣布，精英（ECS）推出了新一代VIA Apollo P4X266晶片组的主板——P4VXMS和P4XVAS，这种采用P4X266芯片的主板结合了高相容性、低耗电量和SDRAM/DDR内存高速的特点等。预计精英的VIA Apollo P4X266晶片组的P4VXMS和P4XVAS主板，将为OEM及系统厂商提供最具平衡表现与弹性的高效能P4产品，并进一步引导日渐蓬勃的P4平台进入平价的主流市场。另据讯怡公司称，精英将推出支持新一代400MHz前端总线与高达4GB的高速DDR 266内存，配合P4处理器的高频架构设计的主板，它将超越目前市场内竞争产品的效能表现，在Winstone与Quake3 Demo等软件的测试结果中，P4VXMD和P4XVAD主板的效能平均有15%左右的领先优势。在DDR 266内存的协助下，P4VXMS和P4XVAS主板将CPU和内存间的资料传输速度升到每秒2.1GB的水准，而成本则与传统的PC133相等，这可使得在OEM与系统客户平台高效能的前提下，有效降低整体的成本。

……………………………………………本刊记者

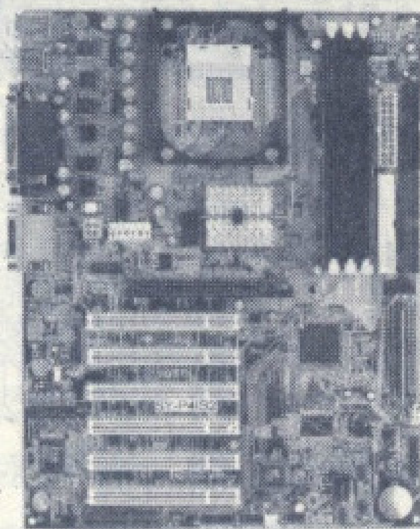
EPOX磐英支持Tualatin的EP-3VSA主板

EPOX磐英新近推出支持Tualatin核心Pentium Ⅲ的基于VIA（威盛） Apollo Pro 133T芯片组的EP-3VSA主板。该主板采用VIA Apollo Pro 133T芯片组，VT82C694T+VT82C686B的组合。北桥芯片VT82C694T是曾经大受欢迎的VT82C694X的改进版本。694T在向Tualatin核心的Pentium Ⅲ优化的同时，也继承了694X优良的性能、完整的规格和较高的性价比。EP-3VSA采用标准的ATX结构，拥有一个带有回钩固定装置的AGP插槽、5个PCI插槽和符合AC’97规范的板载声效系统。主板上的全部接插件均采用AMP、Foxconn等国际大厂的产品。在国内市场经营多年的EPOX磐英还特意根据国内的具体情况，提供了CPU、内存和AGP等设备的独立供电，以确保系统高速稳定运行。采用BIOS＋跳线的经典超频组合方式，运用稳定的“分段线性超频技术”，CPU FSB（前端总线）可从66MHz到200MHz以1MHz为单位逐级调节。并且完全支持Intel最新的VRM 8.5 CPU供电规范。

……………………………………………本刊记者

梅捷845主板

梅捷（SOYO）近日同时发布了两款Intel 845的主机板，此两款产品的型号分别是SY-P4IS2和SY-P4ISR。



其中，SY-P4ISR相比SY-P4IS2多出了对RAID(磁盘阵列0，1)的支持。另外，新的主板同样加入了梅捷的最新技术“SOYO MIGHT BOLT”（硬件开机保护）装置。

……………………………………………本刊记者

ELSA推出新款专业绘图卡GLoria DCC

近日，德国艾尔莎公司宣布推出全新一代基于nVIDIA Quadro DCC芯片的ELSA GLoria DCC专业级工作站显示卡。新款显示卡内建nFinite FX引擎的nVIDIA Quadro DCC绘图芯片，提供可程序化的特效处理器，全面支持 DirectX8 API，并为用户提供了专为3D Studio MAX 4优化的驱动程序ELSA MAXtreme，针对Discreet 3D Studio MAX 4的新效能提供了优化设计。

……………………………………………本刊记者

实达网卡

近日，实达网络推出了一款新网卡——STAR-900网卡。这是一款单芯片、高性能的10/100M自适应快速以太网卡，采用了目前国际主流芯片厂商Davicom公司的芯片和最新的三合一技术。该网卡支持即插即用功能，安装简便，适用于Windows系列、Netware系列、Linux等多种操作系统。另外，此产品还自带有网卡诊断程序，可以自动判断网卡是否工作正常。

……………………………………………本刊记者

大白鲨DVD、LCD

日前，中科集团又推出两款新品——大白鲨DVD与大白鲨LCD。大白鲨DVD采用全钢机芯，使用了“数码容错”技术。大白鲨LCD重9.5磅，内置多媒体音箱并在显示器背面增多散热孔，提高了长时间工作的稳定性。参考价格：



大白鲨LCD 15英寸，3999元；
大白鲨DVD 12×，466元。

……………………………………………本刊记者

飞利浦显亮2

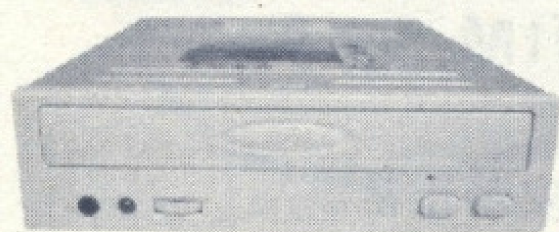
日前，飞利浦公司向外界宣布，显亮技术的升级版本显亮2已经正式推出，依托该技术的一系列新产品也将在近期与消费者见面。这一技术比一代增加了许多新功能，譬如用户在使用Internet Explorer 5.5或以上版本打开网页时，显亮2能够自动探测到其中需要高亮

度化的图片或视频影像。对于即将推出的新款显示器，其右上角显亮标志将改为Light Frame2。另外，所有配备了显亮1且具有显亮功能的显示器用户现在均可通过飞利浦网站www.philips.monitors.com.cn直接下载显亮2软件，对自己的显示器进行自动升级。

…………本刊记者

美联达喀秋莎52×CD-ROM

深圳美联达科技发展有限公司于近日向国内用户推出喀秋莎52×CD-ROM。此款代号为"小钢炮"的52×光驱在整体设计上采用了一体化结构设计，光驱的整体结构高度集成。



喀秋莎"小钢炮"52×CD-ROM外壳采用高级镀锌铁皮模压冲制成型，内部采用了全钢机芯。参考价格：318元。

…………本刊记者

七喜大水牛H300S新款电源

广州七喜电脑股份有限公司近日推出大水牛系列电源的最新款产品——大水牛H300S电源。这款产品外型尺寸与标准的ATX 2.03电源相同，输出功率为250W，采用六角孔型的天窗和特殊的蜂窝网式散热孔设计，为散热提供了更大的空间。另有防雷击、过压保护、过载保护、短路保护等功能。为防止假冒商品，新款电源会在紧固外壳螺丝帽上贴有七喜电脑的产品合格证。参考价格：145元



…………本刊记者

兰欣音箱

广州新声电子实业有限公司近日推出S-390、S-500、S-6000和S-5000四种型号低音炮音箱。其中S-5000为4.1声道音箱并采用了全防磁设计。为了配合新品的上市，新声公司同时开展了"新品上市回赠客户大行动"的活动。在活动期间，凡购买新款音响的用户都可获得价值158元的迷你电话一部。

…………本刊记者

清华同方TF-110兼容墨盒

清华同方TF-110兼容墨盒是清华同方推出具有部分自主专利技术的系列打印耗材产品中较为出色的几款之一。该兼容墨盒在生产上全部采用欧美先进生产设备，可以做到每个墨盒的真空度一致。具有独有的真空放气模式，其单点放气模式大大优于其他兼容墨盒放气模式。同时，同方墨盒是零清洗墨盒，上机后即可直接打印，为用户节约时间，降低损耗。墨盒的使用方法与原装墨盒一致，更换方法相同，按打印机的提示方法安装即可。墨盒采用欧洲优质环保墨水，其嗅觉、溶水性均符合欧共体Directive91/155/ECC环保标准，废旧墨水不会对环境产生任何污染，适合照片级/Stylus Photo/Photo700/710/EX/EX2IP-100等机型适用。参考价格：95元。



…………本刊记者

金庸武侠小说全集电子版

近日，青苹果数据中心推出获得著作权许可的《金庸武侠小说全集》电子版。电子版全套两张CD-ROM，收集金庸1955年以来创作的全部武侠小说作品，并随产品赠送《金庸群侠传》电子游戏光盘。青苹果电子图书产品采用PDF格式，具有自由的图书浏览模式以及完善的编辑功能。参考价格：48元。

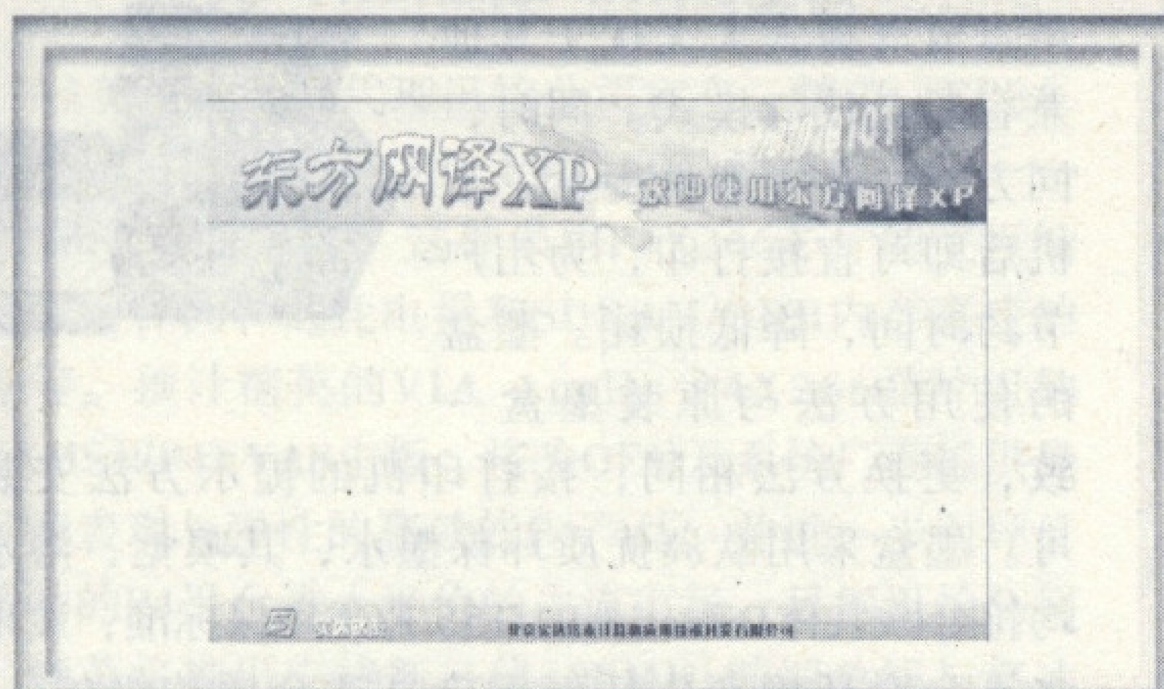
…………本刊记者

全国软件零售排行榜（2001年8月）

	应用类		娱乐类
1	瑞星2001标准版	1	大富翁V
2	KV3000标准版	2	新仙剑奇侠传
3	金山毒霸2001标准版	3	中华客栈2-满汉传奇
4	东方快车3000	4	楚留香新传
5	Norton2001网络安全特警	5	剑侠外传-月影传说
6	豪杰超级解霸2001版	6	盟军敢死队合集
7	我家我设计	7	争战天下
8	虚拟光碟专业版6.0	8	星际争霸
9	10000种实用工具集锦	9	半条命-反恐怖精英
10	安全之星	10	樱花大战

	综合类		
1	新月魔典（2）	6	MP3流行宝典（林忆莲篇）
2	动漫变形轮（上）	7	Live互动英语
3	开天辟地3	8	2001翰林汇系列套装（1+E）
4	从零开始学英语	9	金洪恩初中英语
5	电脑世纪行	10	轻轻松松背单词

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司、MY8848网上商城的协助。



东方网译XP

厂商：实达铭泰

上市：2001年9月

售价：39元

内容：1CD、说明书、《上网宝典》手册

推荐：★★★★

晶合实验室

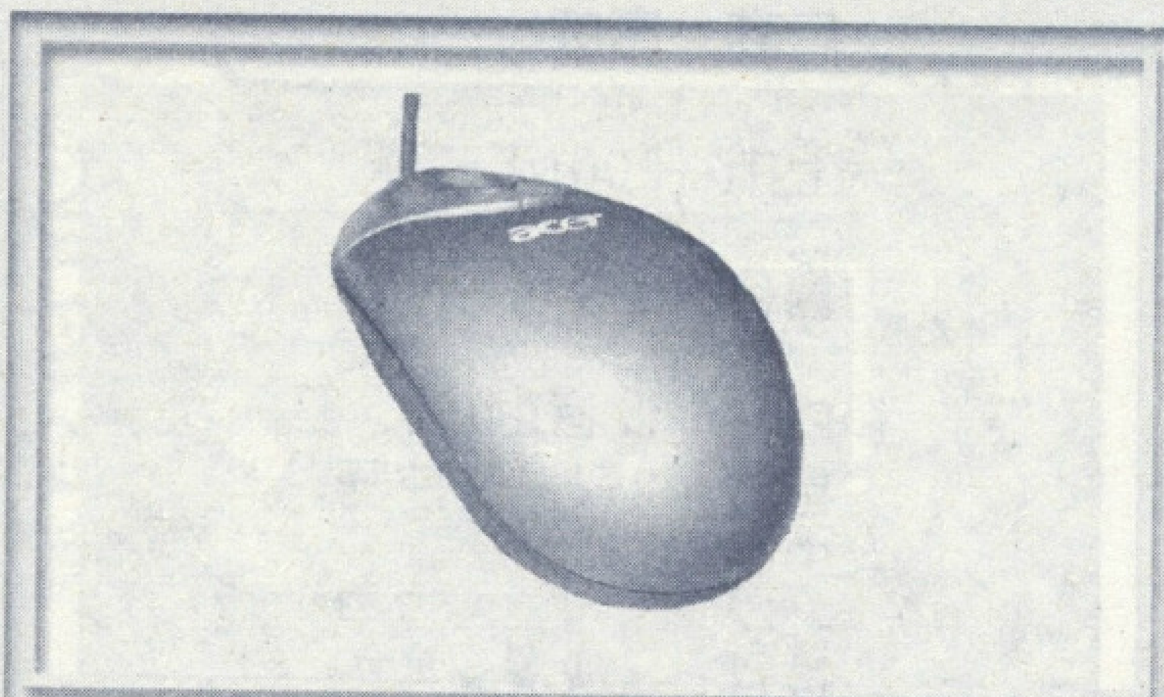
目前，国内翻译软件技术处在一个相当尴尬的局面：一方面，即时翻译类软件收录的词条和词库不断扩充，绝大多数字典类软件基本上都能满足用户的需求，用户的选择更多地停留在消费习惯和潮流上；另一方面，全文翻译软件由于还没有真正实现智能化，翻译的结果差强人意，还没有一款公认权威的翻译软件。未来翻译技术毫无疑问要向智能化发展，只是由于语言的复杂性，还没有取得突破性的进展。我们取得了实达铭泰公司最近刚刚上市的东方网译XP，下面向大家介绍一下：

东方网译XP是一款以网页翻译为核心的翻译软件，包含东方快典、东方网译XP工具栏、东方网译XP浏览器三大功能模块。我们先来看看东方快典。记得在东方快车3000里我们也看到了这个功能，它是一个集成的字典类翻译软件，具有其他字典类软件的共有功能，包括鼠标取词、语音朗读、多连接解释翻译等等。东方快典支持中英文互译、朗读、自定义词库等功能，我们在测试中输入了一些计算机专业词汇，东方快典都可以给出相当正确详细的解释，在使用一些其他专业的词汇时翻译的效果也不错，看来他的多个专业词汇库同时调用的功能发挥了作用。不过我们也发现在进行中文取词的时候，东方快典对词的联想有缺点，只有将鼠标放到词的第一个字前面才可以识别相应的词，也不支持整句翻译，朗读使用的引擎是TTS，默认的语速略微快了一点。

东方网译XP工具栏在安装之后自动地嵌到IE浏览器的工具栏，可以在浏览国外网站的时候方便地进行快译。不过正如东方网译XP提示的那样，有的IE版本无法正确显示东方网译XP工具栏，在我们测试的系统（Windows 98 2222A，IE5.00.2614.3500）上始终无法正确显示东方网译XP工具栏，而在另一台计算机上安装正常。

东方网译XP提供了一个工具：“东方网译XP浏览器”，可将英、日网站翻译为简体中文网站，支持中日韩十余种内码转换。我们知道东方快车3000由于修改了IE内核导致系统的稳定性下降，这次实达铭泰在东方网译XP里干脆提供了一个浏览器，我们来看看东方网译XP的浏览器究竟如何：东方网译XP浏览器基于IE内核，是一个类似于“TE”的多窗口浏览器，在外观上比IE多了一个“翻译”菜单，地址栏后面多了一排快捷翻译工具，甚至可以即时查词，状态栏里也多了一些按钮。在核心方面，东方网译XP浏览器内置HTML分析引擎，可对网页格式的各种状态进行翻译并保存结果，如在线的、脱机的、存盘后的，可以实现网页英中互译以及网页日中互译，同时包括HZ、GB、BIG5NewJIS、EucJIS、KSC、Unicode码的字符集转码。我们通过实际的浏览和翻译英、日文的网站发现，东方网译XP比东方快车以及东方网译在翻译网站上取得了不小的进步，翻译的速度相当快，同时翻译之后网页格式被破坏的情况也极少出现了。不过，用户最关心的译文可读性东方网译XP浏览器还是不能提供令人满意的结果，这时候使用对照翻译对正确理解网页有很大的帮助。

编辑点评：东方网译XP还是不能满足对译文准确性要求比较高的用户，但是与盈华双语浏览器、译典通等网页翻译软件相比，其在技术方面已经取得了一定的优势。同时相对于实达铭泰此前的翻译软件，技术上也有较大的进步，尤其是比较好地解决了嵌入IE内核之后系统的稳定性以及保持译文前后格式的问题，翻译结果的可读性基本可以接受。我们认为一款软件的生命力在于不断地改进和增强，东方网译XP是一款相对成熟的软件，值得一用。



厂商：苏州明基

上市：2001年8月

售价：299元

内容：USB、USB－PS/2转接线、中文说明书、1CD

推荐：★★★★

晶合实验室

Acer M100 USB光电鼠标

Acer最近推出了第一款光电鼠标:M100，我们很快就收到了苏州明基的这款送测样品。

这款鼠标的包装很朴质，绯红的硬纸盒，当中用透明塑料壳覆盖，产品样貌一览无遗。从正面垂直看，这款鼠标圆滚滚，胖嘟嘟，样子显得十分憨厚有趣。包装盒里面还有使用手册，USB-PS/2转接头以及一张光盘。就包装评估这款产品的市场定位应该是在中低端，对外设有一定要求又非常重视性价比的使用者，而非发烧友骨灰级玩家。

整个鼠标使用了非常多的曲线，前面说到，这款鼠标比较圆，背脊部分拱形相当大，很明显进行了垫高，应该是出于使用舒适和人体工程学设计考虑的。M100后半部分比较阔，垂直看像个甲壳虫。但是从不同的角度观看会给人不同的感受，侧面看这款鼠标就非常的修长清秀，应该是众多流线设计的功劳。

M100正面是银灰色的按键，蓝色半透明的滚轮，手掌握的地方是蓝色的，上面印有ACER字样。而底部是半透明的灰色塑料，中间小洞里有一个红色发光二极管，再上面是绿色的PCB板（过去的样品是黄色的，不同颜色估计对鼠标发光时的色泽也会有影响）PCB板上方前部是蓝色灯，用来给滚轮提供照明。在使用中移动鼠标，下面的红色光学定位装置和滚轮发出的类似于夜光的幽幽蓝光交相辉映，这种效果在黑暗中使用显得尤其有趣。

M100的表面质感做的非常特别，既不同于不同鼠标的光滑塑料表面，也不同于罗技那种轻微的磨沙表面，这种独特的手感很难形容，有点像包了保鲜膜的硬物。说实话，我们一开始使用也很不适应，虽然说不出来有什么不好，但是总觉得有点怪怪的，毕竟用了十来年的传统鼠标，忽然翻天覆地改头换面给了我们一种很另类的感觉，说不定这种独特手感会成为一种卖点，成为一种未来鼠标的时尚也未可知。

使用这款鼠标，无论是进行日常工作，还是打星际，QuakeⅢ，都非常平滑流畅，几乎不觉得和之前使用的极光旋貂有什么差异，看来，M100还是很容易让人适应上手的。

翻过鼠标看它的说明，我们注意到，这款鼠标需要耗电100mA，整整是罗技USB系列鼠标的二倍，不过好在可以用转接口把它接到PS/2上。M100每秒钟1500次的采样率和400dpi的超高精度，在传统鼠标面前还是有优势的。由于光电鼠可以适应各种表面，没有电脑台你可以放在裤子上直接使用。不过也有一些表面光电鼠不能胜任，比如玻璃表面，镜子表面，如果您准备在铺着玻璃板的写字台上使用电脑，那还是给可怜的光电鼠一个鼠标垫吧。

由于构造不同，光电鼠标不采用传统的机械传动，因此大大减少了磨损，延长了寿命。而且使用时没有什么机会把桌面的脏物卷进鼠标内部，玩久了也不会在鼠标内部藏污纳垢而影响到使用。想想，如果用了光电鼠标，就再也不用把鼠标盖子卸了，清理那脏兮兮的球和里面的转杆了。

编辑点评：现在购买光电鼠标我们多了一个选择，虽然明基光电鼠刚刚上世，但可以看出，这款鼠标是经过悉心打造，精心准备的。不过遗憾的地方还是有，对于游戏玩家来说，光电鼠标还是没有滚轮滚动的感觉，而相同的价位我们已经几乎可以拿到罗技的银貂了。不过我们相信，随着后续产品的不断推出，这款鼠标的价格应该会更有竞争力。



厂商：惠威

上市：2001年8月

售价：499元

内容：低音炮1只、卫星音箱2只、线控器、电源线

推荐：★★★★

晶合实验室

惠威M-20L音箱

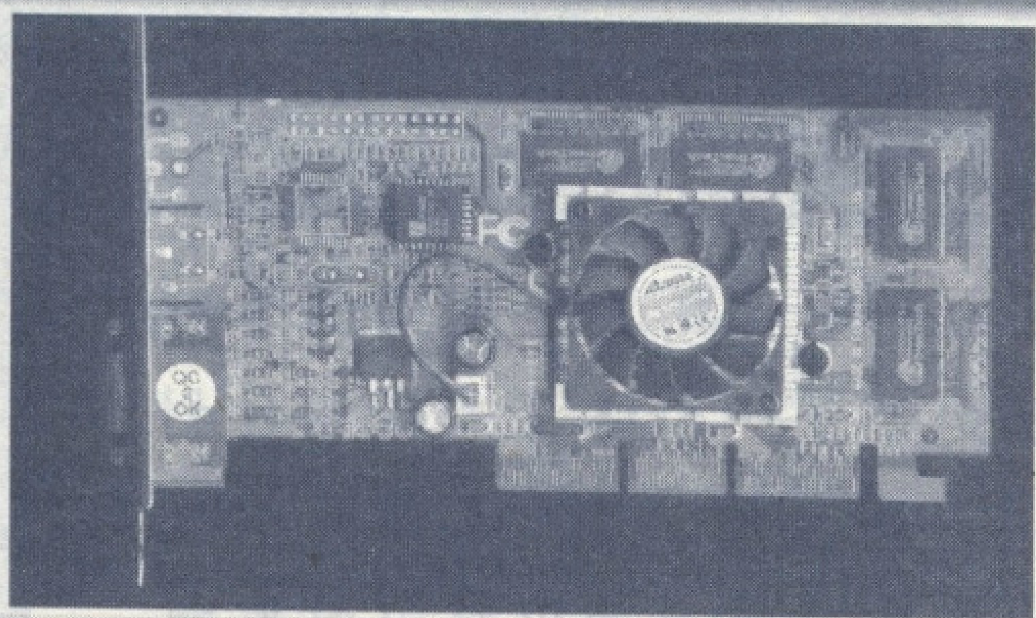
惠威M-20L是一款2.1有源多媒体音箱系统，它是继M-2000后又一款新的电子分频有源多媒体音箱，市场售价在500元左右。M-20L由两个卫星音箱和一个低音炮组成，共采用三只惠威扬声器，卫星音箱所用的是惠威M3N（3寸）全频带防磁扬声器单元，低音炮所用是惠威6寸长冲程大功率扬声器单元。

M-20L技术参数
阻抗：8欧姆
承受功率：20W
灵敏度：83dB（2.83v/m）
频响范围：25Hz~22kHz（-6dB +3dB）。
卫星音箱输出功率：15W×2
环绕音箱额定输出功率：30W
信噪比：≥75dB
测试平台
声卡：Creative SoundBlaster Live!Platium
测试用音源
游戏：Quake Ⅲ V1.27
MP3：《威廉退尔序曲》、《1812序曲》、《酒醉的探戈》、《檀岛骑警》
CD：Richard Clayderman《水边的阿狄丽娜》、Kevin Kern《The Enchanted Garden》
DVD：《角斗士》

我们使用David's Audio Sweep Generator来测试这款音箱的实际频响范围，得到的结果是：45Hz~12.5kHz，在这个范围之外的声音都可以忽略不计了，这个结果比厂商提供的数字要差一点，不过这个测试主观的因素比较大，不特别准确，但是结果不会偏差太多。

在实际播放测试中，我们先测试MP3回放效果，M-20L在《1812序曲》中发出的炮声爆发力很欠缺，没有力度感，低音显得很平；在《威廉退尔序曲》里前面的群马奔腾中可以很清晰地区别出马蹄声，但是感觉动态场景表现还是稍有不足；《酒醉的探戈》里的敲打玻璃声音很清，音色相当纯净，略显发飘；《檀岛骑警》前面的枪声和后面的警车可以听出位置，但是在动态的的情况下定位不是很理想；接下来我们进入雷神之锤，M-20L在游戏中给了我们一个和创新音箱完全不同的体验，它的低音还是不能让我们满意，中音感觉一般，不过高音很清，在M-20L里可以听出游戏音乐更多的细节。DVD测试我们使用了原版的《角斗士》，播放器使用WinDVD3.0，我们选择了两个场景，分别是最开始那段战斗和主人公进入圆形斗兽场。在前面的战场里，我们听到了很清脆的弓弦声和箭矢破空声，人声、马蹄声、金属撞击声还原得都很逼真，只是到了后来炮弹在战场上一齐爆炸的时候M-20L的力度感不够的毛病才又再次暴露。在后面进入斗兽场的时候，我们没有很强烈的临场感，预期的潮水一般扑面而来的效果没有出现，当战车撞在墙壁上的时候低音系统又一次让我们失望了。M-20L的威力在我们播放CD的时候终于显现了，我们选择了两张钢琴曲来测试，M-20L卫星音箱发出的声音在低端的音箱里只能用“perfect”来形容了，音质很清纯，很明亮，还原得十分逼真，尽管仔细聆听之下还是有点发飘。

编辑点评：M-20L的中高音部分设计十分出色，在实际的测试中表现得相当完美，但是在动态音源的定位、宏大场面的表现力度和多音源的表现上都有一定的缺陷。不过作为一款面向中、低端用户的音箱，M-20L在中高音部分的出色表现足以打动大部分用户了。



厂商：昂达电子

上市：2001年8月

售价：688元

内容：显卡、中文说明书、驱动光盘

推荐：★★★★☆

晶合实验室

昂达GeForce2 MX 400显卡

日前我们收到昂达电子送测的“闪电6400”显卡，它采用GeForce2 MX 400图形芯片，不同寻常的地方是这款显卡搭配了4纳秒的EtronTech（钰创）SDRAM显存。显卡体形娇小，布线简洁整齐，焊点错落有致，PCB印刷电路板上有“MADE IN TAIWAN AGP-530T”的字样，看来这张显卡很有可能是出自中国台湾某OEM工厂。尽管按照nVIDIA官方的说法，MX 400并不一定需要主动散热装置，但昂达在这款显卡的主芯片上安装了铝（有待确认）合金散热片及滚珠风扇。风扇上方和右边两侧分别排列了4个32位的SDRAM显存颗粒，组成128位共32MB容量的显存，产品包装上注明32MB SDRAM和DDR显存可选。通过Powerstrip 3.01查看，“闪电6400”的核心时钟频率和显存频率均为240MHz，如此高的频率设置令我们大吃一惊。因为按照官方的默认标准，两者的频率应分别为200MHz/166MHz。进入实际测试之前，先看看测试平台：

硬件

CPU：Athlon 1.33GHz（133MHz×10）

主板：大众AD 11（AMD 760芯片组）

内存：三星PC2100 DDR 256MB（CL=2）

硬盘：IBM 60GXP 40GB

对比显卡：GeForce2 Pro 64MB DDR（200MHz/200MHz）

系统设置

Win2000 Professional英文版+SP2

英文版本的DirectX 8.0a

VIA 4in1 V4.32 驱动包

nVIDIA 14.10 公版驱动

打开显卡“AGP快写”。

测试软件

3DMark2001 V1.1

Quake Ⅲ Arena V1.17

实际测试中我们看到尽管两者的3DMark总得分比较接近（相差大约12%），但在多纹理填充率测试项中，MX 400由于填充率及显存带宽相对较低致使其得分明显滞后。

表1 3DMark2001测试结果

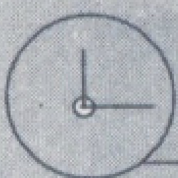
默认设置（1024×768×32bpp）	MX 400	GeForce2 Pro
3DMark总分	3235	3688
单纹理填充率	276.0MTexels/s	318.1MTexels/s
多纹理填充率	465.6MTexels/s	597.9MTexels/s

在640×480×16bpp设置下，两款显卡Quake Ⅲ的得分相当接近，真正的原因是因为在这种超低分辨率模式下处理器成为阻碍显卡填充率发挥的主要因素。1024×768×32bpp下的得分更贴近实际使用环境，MX 400由于填充率较低，帧速率落后GeForce2 Pro一大截，尽管如此，用MX 400来跑Quake Ⅲ也已经很流畅了。

表2 Quake Ⅲ测试结果

	MX 400	GeForce2 Pro
Normal（640×480×16bpp）	184.7fps	190.0fps
High Qualtiy（1024×768×32bpp）	67.8fps	91.0fps
多纹理填充率	465.6MTexels/s	597.9MTexels/s

编辑点评：昂达这款“闪电6400”MX 400显卡在测试中大约有GeForce2 Pro 64MB DDR显卡80%的性能表现，不过688元的市场售价却使其显得很有竞争力。售后服务方面，昂达电子为这款产品提供了一年保换的服务，由于目前市场上MX系列显卡品种繁多、质量参差不齐，因此我们相信昂达的这一举措将会收到来自市场的积极反应。尽管产品功能无法用“丰富”二字来形容，但对于普通消费者尤其是预算不多的游戏玩家，产品质量、性能（与同定位的同类产品相比）、服务均令人满意的“闪电6400”白金版显卡值得购买。



编辑导语

9月11日晚上，杂志出片的头一天，我还在家里搅尽脑汁地整理编写这篇文章，我为自己定下了一个略显严酷的计划，我让自己每工作5分钟，就玩10分钟游戏。到9点的时候我觉得饿了，就随便热了点东西吃。我坐在餐桌旁边吃边看电视，我觉得自己真是太辛苦了。就在我哀怨地吃着面条的时候，电视里突然出现一幕不常见到的场面，一架民用客机撞进了美国纽约世贸大楼。天啊！我心想，要修好它需要多久啊？

过会儿我去厨房照料我油锅里煎的鸡块。我把这些淘气的小家伙们一个个炸成了金黄色，盛在碟子里，再撒好调料。等我重新坐回到桌子旁边，发现世贸大楼已经彻底塌掉了。

这一对被人称作“双子星座”的塔楼，耸立在曼哈顿区，是美国的标志建筑之一，从今以后再也见不到了。我一边吃鸡块一边想。一会儿电视里又出现了冒着浓烟的五角大楼。因为五角大楼比较矮的缘故吧，它没有完全塌掉。不知小布什这会儿是否正在里面开会，我正这么想着，就见电视画面一转，小布什出现在荧屏上，他正在某个会议上发表自己对恐怖事件的简短声明。哦，他没在里面，我告诉自己。

我的写作计划因为这一突发事件而中断了。我看新闻一直看到了凌晨2点。回到电脑前时，我突然觉得惠普收购康柏这件事变得不那么重要了，很不那么重要，但我还是要把它完成。

这篇专题文章是由记者组的成员们一起采写完成的，还有几位同事也帮了不少的忙。希望我们把事情写清楚了。

生铁

post-boy@popsoft.com.cn



喜酒还是鸩毒

——看惠普康柏合并案

本刊编辑部

一、突如其来

9月5日上午，记者刚刚进入办公室在座位上坐好，就有位同事说：康柏被惠普公司吞并了。“是吗？”记者问他，这真是个意外的消息。“我昨天晚上已经知道这件事了。”另一位同事说。

这则爆炸性的新闻没在编辑部里引起震动，编辑们仍然在安静地工作着。和其他媒体一样，我们希望能尽快从自己的角度观察这整个事件。

两位巨头的双手握在了一起

美国加利福尼亚当地时间2001年9月4日上午（北京时间9月4日晚），美国惠普公司（HP）与康柏公司（Compaq）举行联合新闻发布会及证券分析师说明会，在会上突然宣布惠普将通过换股的方式，以价值250亿美元的金额与康柏进行合并。IT业发展史上迄今为止最大的一起兼并案发生了。

消息传出，立刻成为美国各大报刊的头版头条。

合并后，惠普董事会主席兼首席执行官卡莉·菲奥莉娜（Carly Fiorina）女士将成为新惠普的董事会主席与首席执行官；康柏董事会主席兼首席执行官迈克尔·卡佩拉斯（Michael Capellas）将成为新公司总裁。

合并后新公司的总部依然设立在加利福尼亚州帕拉阿托，康柏休斯顿总部沦为惠普的战略技术中心和若干产品开发部门。新生惠普将由以下4个业务部门所组成：

1. 图像与打印机部：营业额200亿美元。该部门将加强对打印机市场的开发。

2. 接入设备部：营业额为290亿美元。主要业务是咨询、支持与外包服务。

3. IT基础设施部：营业额为230亿美元。主要业务包括服务器、存储以及软件。

4. 服务部：营业额为150亿美元。专注于咨询、支持与外包服务的发展。

根据协议，惠普的股东将拥有新公司64%的股份，康柏的股东将拥有36%。根据美国联邦所得税计划，这次合并对双方的股东都将是免税的，并作为采购行为来处理。

我想大家对这一消息感到震惊的一个重要原因是：在此之前居然没有一点迹象表明出两家公司的合并意图，甚至在8月29日康柏公司还表示将向中国投资1亿美元用于通路、研究开发和本地客户支援。

在9月4日上午举行的证券分析师会议上，菲奥莉娜承认，她早在18个月前就已经与康柏董事长卡佩拉斯进行会晤，并渐渐进入了合并的话题——典型的两厢情愿、蓄谋已久。这使记者想起了电影《苏州河》里的一句台词：“两个不相识的人坐在了一起，然后呢……然后……当然是爱情。”

二、收购还是合并？

在媒体对这一事件进行的报道中，我们最初读到的是这样的用语：“惠普收购康柏”、“惠普并购康柏”，在随后的报道中，我们大量读到的“收购”、“并购”字眼被“合并”取代了。因为“合并”来自于官方的说法。官方公告中使用了MERGE一词，它的准确含义是“兼并、合并、结合、吞没”。那么哪一个概念更贴切



貌合神离？

呢？

目前在国内，许多经济领域的词汇概念没有统一的规范，我们通常理解的收购可以解释为："一企业通过购买股份或证券交换等方式获取其它企业的全部所有权或部分股权，从而掌握其经营控制权的商业行为。"而在经济领域中"合并"的概念是"指一企业通过购买或证券交换等方式获取其它企业的全部或具有绝对多数发言权的股权或资产，从而使其丧失法人实体，掌握其全部或绝对多数经营管理权的一种商业行为。"二者之间的区别在于收购行为中的收购企业作为被收购企业的新股东，对被收购企业的原有债务不负连带责任，收购企业只以出资的股金为限承担风险，并与被收购企业其他股东共负被收购企业的盈亏；合并则是指合并企业成为被合并企业资产的新所有者和债务承担者，是资产、债权、债务的一并转移。



而惠普正是以换股（证券交换）的方式获得康柏公司的股权的。康柏1股兑换惠普0.6325股，在新公司股份中，原康柏股东仍占有36%的股份，所以虽然官方描述惠普康柏事件时使用了"合并"一词，但"收购"却是更贴切的。不管怎么说，从今以后，我们所熟悉的那个斜体字商标——康柏（Compaq）将永远不复存在了。

三、了解真相

事情发生后，本刊记者分头前往惠普和康柏公司了解情况。

康柏公司的媒体接待处表示，在中国没有任何人对此事拥有解释权，他们只能回答在官方新闻稿中已经写明的问题。虽然这话听起来有些可笑，但至少体现出了事情的突然性和公司成员的谨慎态度。

对惠普的采访也是没有结果。好不容易打通了公共关系部的电话，接电话的女士得知我们是记者后，就将电话转到一录音电话上；再给市场部打电话，等待我们的还是录音电话。我们想办法通过私人关系联系到几位惠普的员工，却发觉他们对此事件的了解并不比任何人更多，他们也很谨慎，唯一表达出他们明确观点的话是："头儿疯了。"

可以很清楚地发现，两家公司在中国的负责人对此事缺乏思想准备，更不要说下属的职能部门及其员工了。

四、夙缘已久

惠普（Hewlett-Packard）公司诞生于20世纪30年代，它从一个车库起家，早期是靠开发工业、科技用电子测绘仪器起家的，从20世纪70年代起便依靠其领先的微电子技术进军电脑领域。它所创造出的"硅谷神话"改变了世界的面貌，是目前世界上最大的IT厂商之一。

康柏（Rival Compaq）公司则是20世纪80年代才杀出的一支新军，可以说它是率先引入个人电脑概念的OEM厂商。它在不到10年的时间里成为世界上发展最快的企业和IT厂商，在20世纪90年代的兼并战争中，逐渐发展为世界最强的计算机公司之一。它的强项在个人电脑领域。

昨天的竞争对手，今天却拥抱在一起，这真的是一种意外么？还是事物发展的必然呢？

电脑行业走到今天已经有将近半个世纪了，自它诞生以来一直是以加速度的方式蓬勃发展着，在1998年以前，从来没有人怀疑过这个行业的实力。但是从1999年开始，IT行业的颓势真正呈现出来，这和全球经济的衰退有着不可分割的联系。IT产业发展很快，但是价格却一直是下降的趋势。各大公司的产品线从来都是高中低端并存的，但即使这样，买方市场依然萧条，企业级的服务器在全球都没有销量，公司买不起服务器、个人电脑市场已近饱和、代表着稳定利润的欧洲市场已经萎缩、欧元疲软，再加上同行业间的恶性价格战，这一切都导致IT企业的发展艰难。全球最大的IT企业从去年开始一直传出大规模裁员的消息，或许这件事才能让人更直观地认识到形势的严峻；另一方面随着网络时代的到来，IT行业旧有的已趋完善的经营思路和战略模式都不再起作用，整个行业都在重新审视市场，整个行业都在衰退中艰难地实施转轨……美国的证券分析师指出：2001年是"电脑发展近40年中，第1年出现科技资本支出或销售年增率下降的情况。"



那么，在这种情况下我们是否可以试着理解一下两家公司合并的原因呢？

五、种种推测

我们以下将会看到的，正是目前在IT业内人士针对惠普康柏合并事件所出现的种种理解，这些

理解中隐含着他们长期的经验、思考、忧虑和希望。出于一些考虑，我们隐去被采访者姓名。

1.抢占市场论

合并事件发生后，一位IT媒体编辑这样对记者说："我认为惠普收购康柏的思路并不复杂，可以说是一种必然。当一种高科技普及到民众的日常生活中之后，科技的含金量就会贬值。而个人电脑的利润已经非常薄了。在这样的情况下，我们再来看看世界上品牌个人电脑的三大势力——IBM、康柏和惠普的情况。康柏是靠个人电脑业务起家的，它的主要力量都集中在个人电脑市场和服务器技术上，它在电脑外设领域无法和惠普相比，但是在个人电脑领域它超过了惠普。而今年7月IBM曾表示有意向退出个人电脑市场，而惠普看好这一时机，收购康柏，就是瞄准了个人电脑和服务器这两块市场。"


HP 掌上电脑

持这种观点的人是有着自己的事实依据的。

在全世界品牌个人电脑的总销售量上，康柏排行第2，靠直销起家的戴尔（DELL）公司是在今年才排到了它的前面。IBM和惠普分别在第3和第4的位置。而在服务器市场销售上，康柏名列第1（它在全球服务器市场占有34%的份额），后面依次是戴尔、IBM和惠普。在合并之后，惠普的总体实力将全面超越戴尔（戴尔的产品线相对单一）、直接威胁太阳微系统（SUN MICROSYSTEMS）公司和盖特威（GATEWAY）公司，并有可能成为IBM最危险的竞争对手。

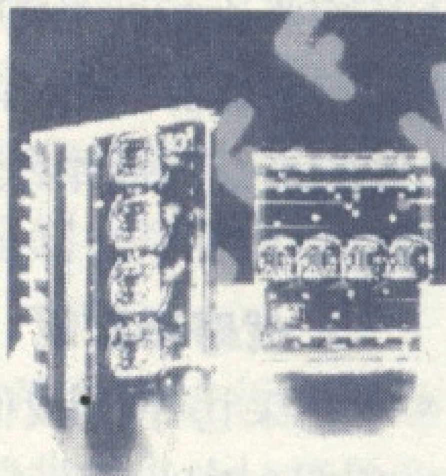
但是另一种观点却不是这样看的。在最近12个月里，惠普的营业额是470亿美元，康柏是400亿美元，两者合并后总营业额达870亿美元。从表面上看，新惠普似乎已经可以与营业额900亿美元的IBM公司相抗衡。但它真能撼动IBM的霸主地位么？而且两家公司不仅部门重合严重，技术上的互补也是寥寥，起码在服务领域，即使合并后，也还是远远落后于IBM，甚至有分析家认为合并案的最大赢家将是IBM。

2.管理艺术论

一位网络行业的资深软件工程师对合并事件的看法却是带有很强的感性色彩的。他对记者说："你说在IT行业里，是资本主导企业还是技术主导企业呢？刚刚进入这个行业时我常常与人为此争执。但是现在我悟出一个道理，其实真正主导企业的是管理和决策。惠普决策力强，管理出色，就这么简单，所以多年屹立不倒。我记得康柏是靠个人电脑起家的，火了几年吧，之后就有管理模糊的感受，销售策略混乱，没有鲜明的特色。技术只是技术，技术会随着时间的推移、随着它的普及而变得一钱不值，而资本呢，资本只是工具，是被利用的，资本自己产生不了财富。对于一家高科技企业来说，只有管理和决策才是制胜的关键，因为那是一种艺术，战略艺术。"

在不久前一位同事曾和我聊起过康柏公司，他所说的话也许不能作为这种观点的论据，但这无疑可以让我们从某一微观角度了解康柏。

他是这样说的："1998年的时候我正好在广西，当时广东、广西两省突然大量出现了一种奇怪的康柏PC机型。其操作系统用的是英文或繁体中文Windows 98，键盘上蚀刻着适合繁体中文和日文输入的提示符。主要的硬件配置则是Intel Pentium 200/233MMX、32MB内存、15"显示器并且外挂JBL音箱。当时南宁市的几家大型网吧和商务中心都配置了数目不等的此类机型。后来得知这些康柏PC原本是销往我国台湾省的，因为康柏错误地估计了台湾市场的消化能力，造成了这批产品的大量压货，为了解决这一问题，他们便把这批产品转销大陆，但只严格控制在两广地区出售。当时流入两广地区的此种型号PC已超过万台。从那时起我就对康柏的市场决策力表示怀疑了，它还曾把印度、东南亚和中国大陆划分为同等级市场，这很难让人理解。"

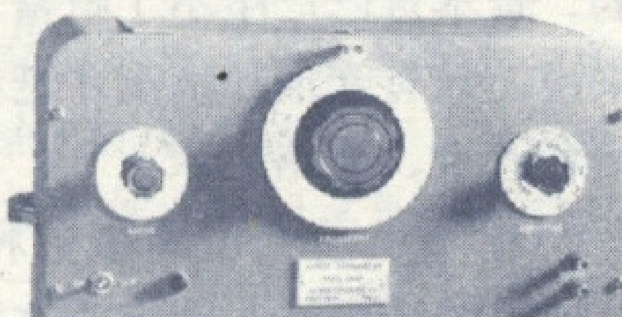

LED 发光二极管

3.消费心理论

一个经济院校毕业的IT界人士则对合并事件在今后一段时期可能产生的负面影响表达了自己的看法。

"我想从消费心理的角度谈谈自己的想法。合并的消息一出来，两家公司的股票马上有不同程度的下跌，前一天还被夸赞为250亿美元的交易，转眼就缩水为47亿美元。股民投资股市和消费者的消费性投资行为具有共通点，那就是投资心理的盲动性和不确定性，在购买行为发生时，消费者对同类型商品的选择极易受到客观因素的影响。例如当惠普康柏和戴尔出品的同级别PC，在质量相差不

大的情况下，消费者通常会首先考虑价格，然后才会考虑销售量比值和服务。消费者会因为这些要素的差别极其微小而产生随机购买行为，这就是消费盲动性和不确定性在起作用。当前两家公司合并后，消费者立即对其产品和服务的可靠性产生怀疑，并为寻求消费稳定的心理转而购买戴尔的产品。康柏、惠普两家公司股票的下跌，用这种道理解释也有一定的合理性。我个人认为这也是合并后销售市场上必定会出现的一种情况，但这未必是好事。”


HP200A 声频振荡仪

持这种观点的人为数不少，他着重分析了公司合并后短期的负面影响，甚至连美国的资深证券分析师也告戒投资者：“不论惠普与康柏如何辩护并购案，都不要听信，现在最好的策略是买进计算机股的领导厂商戴尔，千万不要买那些需要靠与别人合并求生存发展的科技公司。”

但实际上这种负面影响并非不可逆转。如果新公司能顺利解决好后续服务的问题，消费者和股民的信任危机将会很快消除。记者在9月7日早晨的新闻广播中听到惠普和康柏公司发表的联合声明：凡是购买康柏产品的，将一如既往为用户提供其承诺的售后服务，原有的服务热线将不会改变。康柏品牌的产品也将继续销售，有新情况会及时通知用户。

4. 战略转型论

在采访中，我们接触到了惠普商业运作部一位不愿透露姓名的人士，他对合并案的看法可能更具有参考价值。

“进入20世纪90年代以来，惠普公司一直在调整其内部结构。它首先将原来庞大的测绘仪器部切割掉，成立了安吉仑公司，因为计算机领域的利润远远超过了测绘仪器的领域，而且市场也足够大。在90年代末期公司又提出了TCE（TOTAL、CUSTOMER、EXPERIENCE）口号，将原有的包括服务器、扫描仪和个人电脑在内的几百条单独生产线整合在一起，将提供多样化产品的经营理念转变为‘针对客户的需要而推出系列产品服务’，从那时起公司就一直在合并、改组，直到这次收购康柏，我想这应该是顺理成章的，是惠普战略发展的一部分。”

从这位惠普人士的看法中，我们也不难看出整个计算机行业在网络时代中艰难的转轨过程。在今年第1季度，康柏维持了整整6年的个人计算机霸主地位被戴尔公司取代后，康柏否认了他们的失败。他们说：“这表明我们转型成功了。”康柏也像惠普一样发现了新的经营观念的重要性，它对于公众普遍认可的PC厂商形象感到不耐烦，急于改变这一印象，并开始对其没有优势可言的接入（ACCESS）、企业级（ENTERPRISE）和全球服务（GLOBAL SERVICE）这三大市场充满了野心，PC成为其接入业务中的一个部分。康柏一面计划裁员8500人，一面却扩编了自己的全球服务部。该公司还曾预计今年的服务收入将占全部营业额的33%，他们自作多情地称自己是“提供行业应用解决方案的IT综合服务商”。

这些IT业的苦心经营者们突然发现，在网络时代里，公司间硬件技术的差别对于市场的影响微乎其微，而向用户提供怎样的服务体系和解决方案才是制胜的关键。

5. 惠普女人论

在研究任何一个历史事件时，当事人的想法和其所处的客观环境永远都不应该被忽略。要了解惠普康柏合并案的最根本原因，我们应该停止骚动，把脸转向惠普的CEO菲奥莉娜。我们应该坐在她的办公桌对面，开口问她本人——当然，如果你不能办到这件事，那么你至少可以望着她的照片思考。合并案对她个人有着怎样的意义呢？这位两年前才从朗讯公司投奔到惠普的女人，在此之前的一个阶段，她的处境相当困难。她曾发誓在3年内挽救公司的颓势，之后也做出了可观的业绩，但是在“大自然的威力”下，人的力量总是那么渺小。从去年开始的IT业暴风雨，使她掌舵的这艘惠普大船一直在汹涌的海浪中起伏，她不仅没有把这艘大船驶入“服务”美丽的海湾，而且船身上“硬件”的漏洞也越来越大了。在今年7月裁员6000人后，不仅影响了士气，季度收入也低于去年同期的水准，股票价格也几乎跌到了最低点。之后甚至有报道称，惠普的董事会有撤掉其总裁职务的想法。之后马上又有惠普董事萨姆·金尼（Sam Ginn）出来辟谣，他说若仅以公司在当前经济环境下的业绩论断菲奥莉娜，那实在是个错误。他这句话也许很公允，但现实却是无情的，在商业竞争的词典中没有“怜悯”一词。为了公司的利益，也为了保住自



己的权力交椅，菲奥莉娜一直在寻求一个新的突破口，很可能在去年合并全球最著名的会计师事务所普华永道咨询业务部失败后，合并康柏就已被提到了日程上来。但是这次合并时所面对的市场环境，无疑比去年更加严峻了。

六、悲喜并存

自惠普康柏合并的消息传出后，整个IT业界都充满着一种迷茫的气氛，大家所思考的并不只是新惠普未来的前途，而是整个行业未来的道路该怎么走。悲观者以当年康柏收购Digital为例，对这种两个级别相差不大的公司的并购十分不予看好。华尔街的巨头们也纷纷对两家的合并表示怀疑。许多投资者抛售掉他们的股票，导致这一合并计划的总价值从预计的250亿美元下跌到了193亿美元。美林分析师说："我们不明白为什么惠普会收购康柏，而康柏会同意收购，因为这笔交易根本没有溢价的可能。如果我是康柏的股东，我将会对这笔服务与产品重合的交易感到失望。"在这一片反对声中我们听到最伤感的话是形容两家公司"手挽手走进了个人电脑时代的黄昏"。


HP 40年代的工厂

在一片哗然中，惠普却没有放慢自己坚定的脚步，周四又表示将以8.82亿美元的股票及现金购并商用打印机制造商Indigo NV。虽然这是早已作出的决定，与康柏合并没有直接联系，但我们仍然能从这件事中看出惠普脱胎换骨的决心。就像白天和黑夜总是交替出现一样，积极乐观的看法也总是存在的。我们看到，这次合并虽然是最冒险的，但也很可能是使两家公司解脱困境的最佳途径。在发展全面萎缩，股票价格一路下滑到历史最低点时，也只有合并才能产生强大的资本力量。虽然它会引发短期的股市震荡，但是强大的资本力量有可能会使新惠普置于死地而后生。

一边是旁观者的望洋兴叹，一边却是对手们的蠢蠢欲动。在未来一年惠普与康柏的合并过程中，形成了一些领域市场销售的真空地带，几大IT公司都在摩拳擦掌，准备在这期间尽快拼抢市场……

好戏还在后面!

其实从长远的角度看，公司之间的陆续合并是大势所趋。不举传统行业的例子，就拿工作站服务器来说，在10年前的市场上，还有20种同类产品在竞争；而10年后的今天，市场上只剩下太阳微系统的SPARC系列和英特尔的ITANIUM系列。

或许任何一个产业的发展历程中都要经历这种低潮时期，它是经济自我调节机制中不可缺少的一部分。正是这种发展的低潮提供了某种外力，促使一个行业逐渐优胜劣汰，最终形成一个成熟而稳定的行业结构，找到它平稳发展的最终途径。今天康柏不存在了，明天呢，也许是惠普……我们失去了熟悉的品牌，但是我们得到的，却是一个新的时代……

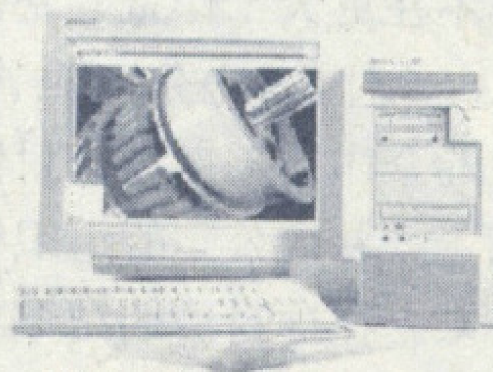
七、对于中国

惠普康柏宣布合并后，本刊记者立即走访了中关村，想看看中国的基层市场对此事有何反应。

记者发现，惠普和康柏这两大公司虽然在国际领域大名鼎鼎，但在普通中国消费者心中却并不占据重要的位置。走在中关村，很少看到这两家公司的广告与专卖店，相对而言出售惠普产品的商店较多一些，但大多是销售打印机及其它外设的商家，而康柏的产品只在一些笔记本电脑专卖店中找到。

两家公司的基层销售商对于这次合并的态度似乎也是很漠然的。其中80%的人知道这次合并的事情，而其它员工说他们不知道也不关心此类问题。当记者问到康柏电脑今后是否会降价出售的问题时，代理商表示还未听到任何有关降价的消息，对于会否取消康柏这个品牌，他们也并没有得到任何相关通知。

记者在对购买康柏产品的消费者进行的现场采访中发现，购买康柏产品的消费者多为计算机业内人员。他们对康柏的产品质量表现出了极强的信心，因而他们对这次合并不抱乐观的看法，甚至有一位过激者对记者说："正是因为这次合并，他才决定一定要买Compaq的笔记本电脑，因为他怕以后再也买不到Compaq的产品了。"另外，当记者问到他们购买了Compaq的产品，是否考虑过售后服务问题时，他们表示，这些国际知名厂商都是以顾客为上帝的，这次合并会使他们在这方面做得更好。一些消费者认为，惠普收购康柏就是为了得到它的信誉从而获利，他们一定会为曾经的老顾客提供更多的保证以表现合并后的实力；对于惠普消费


HP工作站

者的采访不是很顺利，许多人对这一事件态度淡漠，表示合并不关他们的事，电脑的价格才是最重要的。记者发现，许多国内的中小厂商也像普通消费者一样，对合并案表现出一种淡漠的态度。

不知大家是否读过海明威在其小说《战地钟声》的扉页上节录的英国诗人堂恩的一段文字，你可以去书店里翻一下。那段文字揭示出一个深刻的道理，那就是说世界上发生的任何事件都与你息息相关。

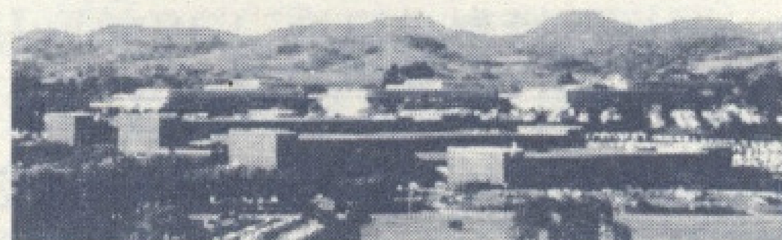
在全球PC市场萎缩之时，中国市场却呈现出高增长，预计今年将达到30%，在2004年以前，如果没有意外情况发生，中国个人电脑市场将会保持每年25%至30%的增长速度。美国的分析师们认为，在未来的两年内，飞速发展中的中国市场将成为“西方列强”们争夺的重要场所，到那时中国本土的IT企业也将面临重大的考验。今年7月31日，戴尔公司推出了专为中国家庭设计的“速马”系列家用电脑，最低售价不到人民币5000元。其亚太区总裁直言不讳地指出：“这套电脑的目标市场就是尚未配备电脑的85%的中国家庭。”显然，戴尔的举动仅仅是个开始。

八、最后一段

无论如何，惠普和康柏的合并计划还只是个开始，在之后的6到9个月内，还需要等待美国联邦贸易委员会的审核及获得欧盟的认可，方能终成眷属。之后才能着手进行整合部门等繁杂的内部工作——这其中也包括裁员——这一过程将持续到2003年。

或许在这世界上每个人的观点都不一样，也永远不会一样，因为每个人所关心的问题是不一样的。我想我们任何人对这件事的感想都不会比惠普的员工更复杂。惠普公司表示新公司将在并购完成后完成裁员1.5万人的目标。但这还只是官方的数据，由于部门重合过多，相信新惠普全球裁员人数远远不止这个数目。仅今年上半年两家公司的裁员总数已接近20000人，裁员后的年度经费节省额将达10亿美元。为了降低成本，惠普在今年甚至推出了一个“自愿工资削减计划”，许多美国的员工不得不在更大工作量的基础上“自愿”降低薪水。

9月4日上午，惠普公司以菲奥莉娜的口吻给它的全体员工发了一封信。在这封信中他们简单介绍了合并后公司的组织结构，勾画了新惠普美妙的未来。在这封信的结尾写道：“祝贺惠普，成为其中一员真是太美妙了！”——不知这封信是菲女士的哪位秘书撰写的，显然他把这封信写得太矫情了。如果我是他的老板，我会把这封信的结尾改写成：“祝贺惠普，成为其中未被裁掉的一员真是太美妙了！”



背景资料

康柏历史

1982年 康柏电脑公司成立。
1982年 第一台便携式个人电脑问世。
1985年 康柏年销售额以3.29亿美元的营业额创下业界新记录。
1986年 以有史以来最快的速度进入《财富》500强企业排行榜。
1988年 再创12亿美元的销售额记录，成为发展最快的IT公司。
1989年 推出第一台笔记本电脑和第一台PC服务器。
1992年 在中国清华大学设立计算机培训中心。
1993年 在中国的第一家办事处——北京办事处成立。
1994年 PC全球销量第一，成为全球最大的个人电脑供应商并连续5年保持该地位。
1998年 成功收购DEC公司，从而成为全球第二大计算机公司。
1999年 全球战略“永不停顿的电子商务”出台。
1999年 康柏在全球《财富》500强中名列第87位。
1999年 康柏成为全球首家发运300万台工业标准服务器的公司。
2000年 康柏Alpha GS系列高端服务器诞生，构建成功全球最大、最快的计算系统。

惠普历史

1934年 学生时代的戴维·帕卡德(DavePackard)和比尔·休利特(BillHewlett)相识。
1938年 两位创始人以538美元作为流动资金，并利用业余时间在车库里开展工作。
1939年 1月1日成立合伙公司；二人通过抛硬币来决定公司名称。
1942年 惠普在帕罗艾托市（PaloAlto）建成第一座自己的大楼（称为Redwood大厦），选择该市是考虑到如果电子业不景气，就将大楼改建成食品杂货店。
1943年 第二次世界大战中，惠普成为信号发生器行业的领先者。
1947年 8月18日，惠普注册为股份制公司。
1957年 11月6日，公司股票首次上市。
1961年 收购Sanborn公司，进入医学领域。
1962年 惠普首次荣登幸福杂志美国500家大型公司排名榜。
1967年 该公司首创弹性工作制的概念。
1968年 世界第一台台式科学计算器HP9100A问世。
1969年 戴维帕卡德出任美国国防部副部长。
1972年 惠普推出具有划时代意义的第一台个人计算工具HP-35。
1982年 英国惠普公司开发第一套商用广域网。
1984年 推出公司最成功的单机产品：HPLaserJet激光打印机。
1991年 HPSONOS1500心血管成像仪系统允许医生利用超声波处理方法对心脏病进行非接触式的定量分析。
1992年 路·普莱特(LewPlatt)出任惠普总裁和首席执行官。
1994年 推出带内置式PocketQuicken的HP200LX掌上电脑。
1996年 3月26日，公司创始人戴维帕卡德辞世。
1999年 卡莉·菲奥莉娜（Carly Fiorina）担任惠普首席执行官。
2001年 惠普与康柏合并。

编辑导语

Windows XP操作系统即将于今年10月25日发布，微软的XP还没上市，国内的一些应用软件却已搭XP的便车徐徐开来，虽说不能落后于时代的步伐，但我想人云亦云的境界还是有些令人遗憾与无奈。

最近一段时期，一些国内软件厂商推出了一系列新版软件，无疑Office XP与Windows XP起到了催化剂的作用，同时微软的一些有待论证的出发点与做事方法也被我们吸取进来，如Windows XP的一些新增功能封堵了某些软件厂商与共享软件的发展前途，而我们的某些软件厂商也吸取别人的创意加进自己的产品。在某次我与其他媒体的朋友聚会当中，大家讨论了一下这个话题，其中某位仁兄的话说得有些道理："一个好的创意最多能维持3个月，3个月后一定有人做出相同的功能。"说到这儿，我想可能国内某些高层次的人还不知道，其实创意也是可以申请专利的（在美国），那也有版权。

李红警

lgc@popsoft.com.cn

RealPlayer 9 Beta初探

上海 李锋

提起RealPlayer，可能无人不知，无人不晓，这个在网络上最为流行的媒体播放程序如今已经成为电脑玩家的必备软件。它主要用来在线收看新闻短片、音乐录影带，或是在线收听广播和流行音乐，不过用它来欣赏电视剧和电影的也不在少数。虽然RealPlayer播放格式rm的视频和音频的回放质量不及同类一些产品，但其需要的带宽较低，适合网络传输，有利于节省硬盘空间，因此广受欢迎。

RealPlayer版本的更新十分频繁，除了改进编码技术之外，周边功能也增加了不少。这不，RealPlayer 9也已跃跃欲试了。RealPlayer 9 Beta版代号为Viper，同前辈相比，它有了洗心革面的变化。RealPlayer 9已不再是一款单纯的媒体播放软件，而是一个媒体管理中心，甚至可以用它来制作自己的CD，录制自己的音频。看来这个版本的RealPlayer旨在同微软的Windows Media Player（我们常称之为媒体播放器）一争高下了。到底如何，现在就让我们进入RealPlayer 9的探索旅程吧。

安装

RealPlayer 9的安装界面较以前版本华丽了不少，有点像APPLE公司的QuickTime界面风格。在安装向导中，有两种安装方式：典型安装（Express Install）和定制安装（Custom Install）。典型安装只需两步即可完成，而定制安装需要6步。这里我们选择定制方式进行安装。

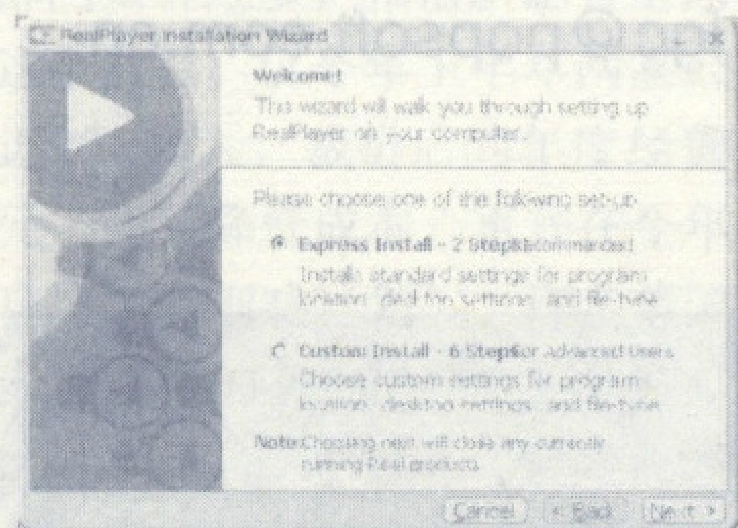


图 1

在接下来的对话框中，设置网络连线速度。普通Modem用户选择56k，ISDN用户选择64k/128k速度，Cable Modem和ADSL用户选择10Mbps LAN（这样可以提高在线视频回放的流畅度）。

接着指定RealPlayer的安装路径（如果原先系统中装有RealPlayer 9以前的版本，安装程序会自动将路径指向该目录）及一些安装参数，如在桌面和开始菜单中创建快捷方式、在IE中创建Real.com的快捷菜单等。若无特别需要，可使用默认的选项。需要注意的是，无论选择何种安装路径，原先的RealPlayer版本都会被删除。

随后是设置文件关联，RealPlayer 9所支持的媒体格式相当丰富。接下来便正式进入安装过程，安装程序会自动删除原先的RealPlayer版本再进行安装，整个过程为自动进行，直至完成。

完成之后，安装程序会自行启动RealPlayer 9。在随后弹出的启动向导对话框中，需要输入相应的邮箱以及密码才能进入RealPlayer 9的Plus版本。不过，这里我们也可以跳过这个“门槛”，进入RealPlayer 9的Basic版本，方法如下：首先找到安装目录，如Program Files\Real\Real Player，进入子目录DataCache\Login，将文件index.htm和cancel.htm 删除，随后启动RealPlayer，向导界面将无法正常显示，将其关闭就可进入RealPlayer 9 Basic了（若不删除这两个文件，关闭该向导将关闭整个应用程序）。

使用

RealPlayer 9和以前版本那种呆板的窗口界面相比有着天壤之别。在程序启动完成之前将有一个程序载入界面，显示进度，同Photoshop类似。不过RealPlayer 9的载入时间也要比原先版本长出许多。

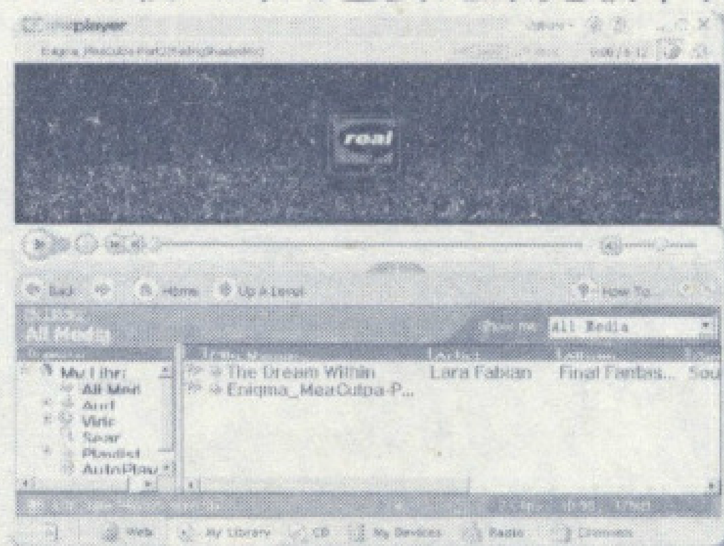


图 2

刚使用RealPlayer 9时的感觉好像是在操纵一个先进的仪表板。RealPlayer 9简化了菜单设计，取而代之的是人性化的交互按钮。这样有利有弊，好处在于使用起来比较直观，也比较顺手；坏处是对于一个功能繁多的媒体管理器，在众多的按钮中寻找自己需要的那个就比较费劲了。

从整体界面来看，RealPlayer 9分为上下两个部分，当中由 隔开，可按住它上下拖动以调整上下部分的比例。上半部分为媒体播放窗口，下半部分则是媒体管理面板。

首先，让我们来看上半部分。播放窗口的风格同QuickTime的播放器有着惊人的类似，其中，为播放；为暂停；为停止；单击为上一曲目，按住不放则为倒退；单击为下一曲目，按住不放则为快进；为播放进度条，可以随意拖动以控制播放进度；为音量大小控制；为静音控制；为窗口方式控制，选中为完整播放界面，取消则为精简播放界面，这与以前版本功能类似；相当于右键功能菜单，在里面可以选择播放窗口大小（原始尺寸、双倍尺寸、全屏）、界面样式（皮肤）、可视化效果、查看播放曲目的具体信息等。



图 3

在精简模式下，播放窗口忽然变得十分小巧，而功能则一个也不少，这下显示器较小的用户不用担心庞大的“仪表板”占据整个屏幕了。

下面我们来看播放器下半部分的媒体管理窗口。RealPlayer 9确实是一个功能强大的媒体管理工具，丝毫不逊于微软的Media Player 7/8。Real公司已将部分Media JukeBox（Real公司另一款用于媒体管理的专用软件）的功能整合进来。

位于窗口底端的一排按钮为窗口面板控制钮，其中 Web 为切换至网页浏览窗口，浏览Real公司首页的内容信息（需要用户在线）；My Library 为切换至“我的媒体库”，这同Media Player的相应功能相同，用于管理硬盘上的媒体文件；

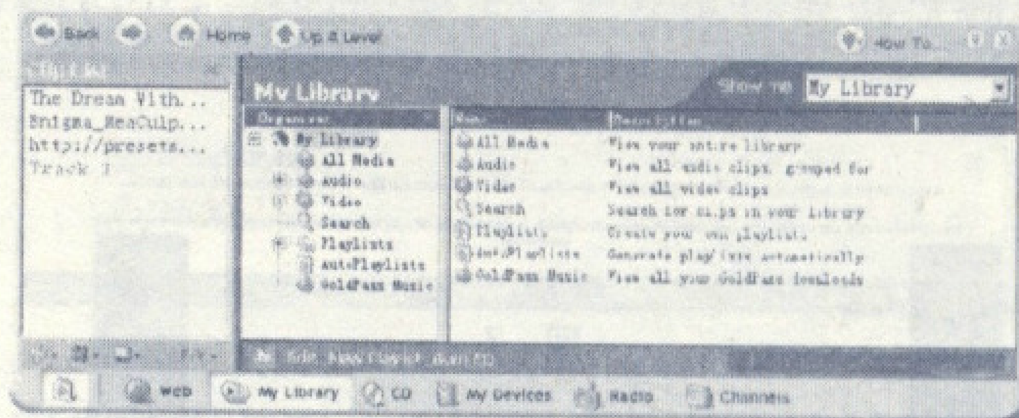


图 4

软件初始分了一些子类别便于媒体文件管理，可以按音频、视频进行分类，相应的类别中也可以按照演唱者、专辑或者其他一些信息再进行细分。同时，RealPlayer 9也提供了搜索引擎以便用户迅速查找出想听的曲目。用户亦可在Playlists下创建自己个性化的播放列表，而AutoPlayLists则表示在程序启动后自动播放的曲目。

位于媒体管理窗口左下角的按钮 用于控制播放列表编辑窗口的开启和关闭。在这个绿色的小窗口中，我们可以精心制作一份属于自己的播放列表，它同Winamp的列表控制窗口类似；用于向列表中添加文件、目录或者文件的网络路径；用于从列表中删除选定的或者所有的文件；用于保存播放列表；Edit 用于选择曲目，控制曲目的顺序等。在不编辑播放列表时，我们可以将其关闭以增加可视区域。



图 5

不知大家注意了没有，在媒体管理窗口顶部的那排菜单，是否似曾相识？对了，这是个类似于IE浏览器的快捷菜单，为用户管理播放列表提供了不少方便。

在My Library栏的底部，还有一排不起眼的小菜单，但功能却非常实用。Edit按钮用于创建和管理播放列表；New Playlist按钮会弹出下图所示的对话框，实际就是一个创建新的播放列表的向导，只需按照提示即可完成播放列表的创建；而功能最强大的莫过于Burn CD按钮了。对

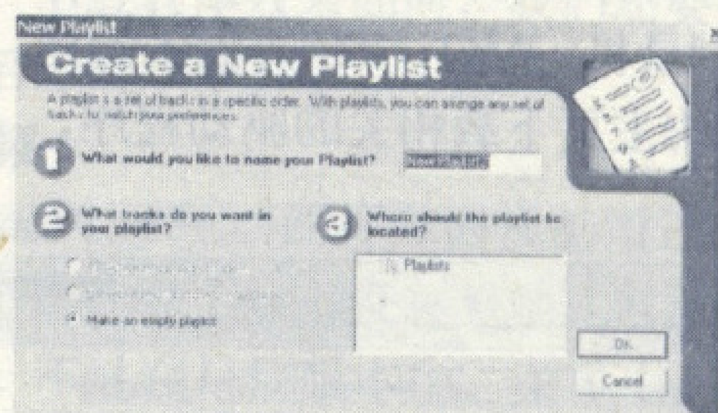


图 6

了，就和它的名称一样，只需轻松一按，就可烧

录自己的唱片了！

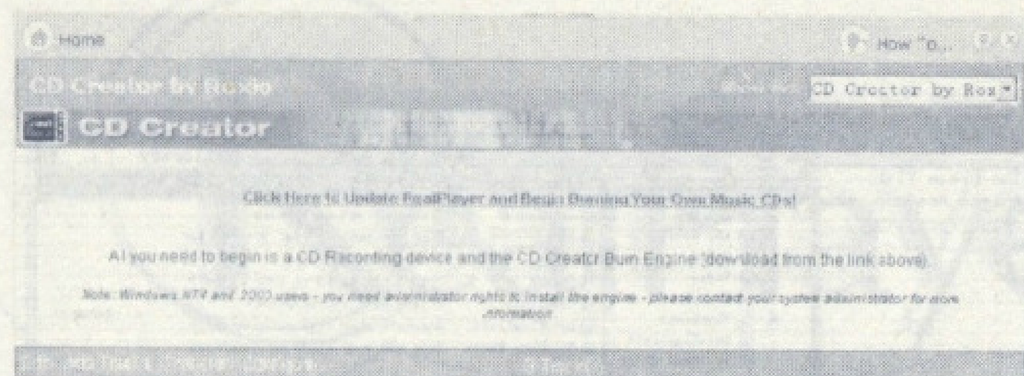


图 7

不过就目前的测试版而言，该功能并未完美地实现，要刻录CD还需要到Real公司的网站下载相应的刻录驱动引擎才可实现。不过相信到了正式版发布时应当将其集成在软件中。

为切换到CD浏览窗口，浏览CD-ROM中音乐CD的内容，如果系统在线的话，RealPlayer将会自动到Real公司的网络数据库中查找该CD的相关信息，并及时显示出歌曲名称、演唱者等相关信息，而不是单调的Track1、Track2……。

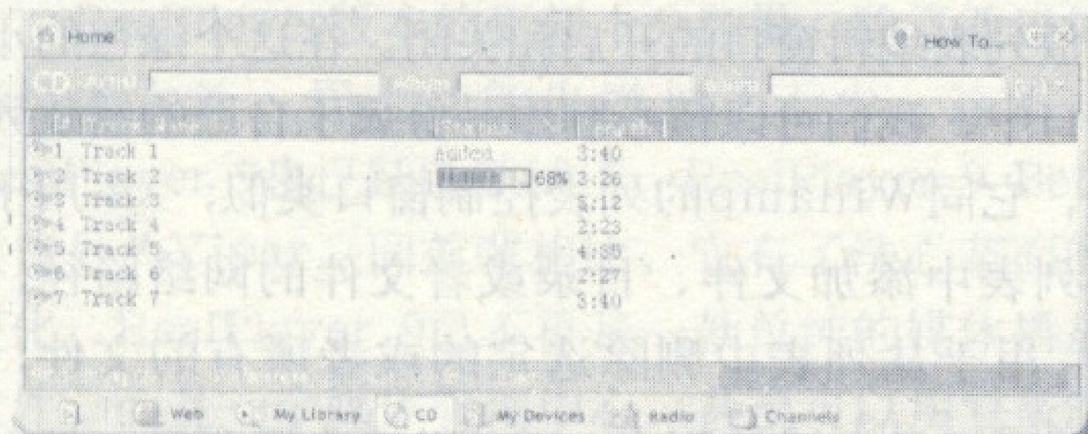


图 8

我们也可将CD的歌曲轻松地收录到自己的硬盘里，所需做的只是点击Add CD to My Media按钮，然后选择需要收录的歌曲，按“确定”后就可进行收录工作。目前RealPlayer 9支持的音频存储格式有RA（RealAudio 8 with ATRAC3编码）、MP3和WAV三种。歌曲转录的速度还是比较快的，平均一首只需半分钟就可以了。与Media Player不同的是，在歌曲压缩过程中，该曲目将同时进行回放，并且不影响压缩速度，而不像Windows Media Player一个劲地埋头苦干，丝毫不理会用户干等的感受。

为切换到驱动器管理窗口。该窗口用于管理RealPlayer 9所支持的设备驱动，相当于Windows 98的设备管理器。不过想让RealPlayer 9支持诸如刻录机、MO、ZIP等设备的话，还需要到Real公司的主页下载相关的驱动程序。

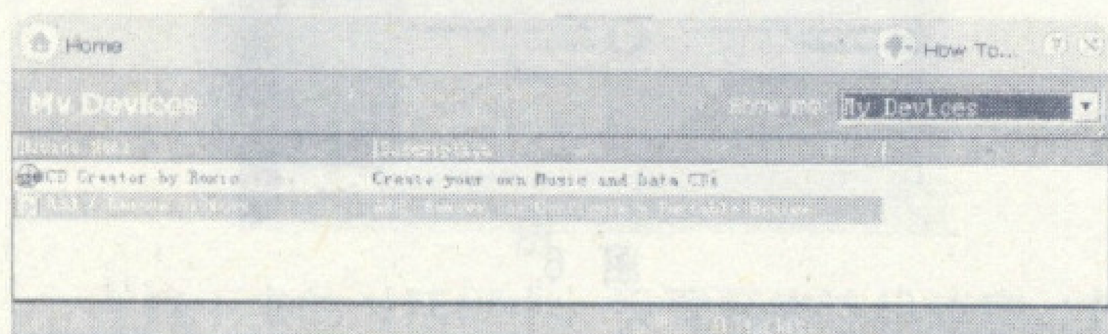


图 9

、这两个频道均需在线浏览，前者用于收听在线广播，后者用于浏览网络社区频道，两者都使用了网页内嵌技术。

看了如此众多的功能，是否觉得有些眼花缭乱了？不过RealPlayer 9的功能还远不止这些，下面就让我们来看看它的一些特色功能吧。

皮肤功能

不错，RealPlayer 9一改原作严肃古板的标准Windows窗口界面，使用了当前流行的换肤界面。不过它的换肤功能不像某些软件换汤不换药，只是将背景图片改掉，而是每个皮肤界面均有自己的样式，连按钮也同样如此，两种皮肤就像两个不相干的软件一样。这样虽然比较新颖，但对于一个功能如此众多的大型软件来说，刚上手的玩家可就比较难以适应了。

MessageCenter功能

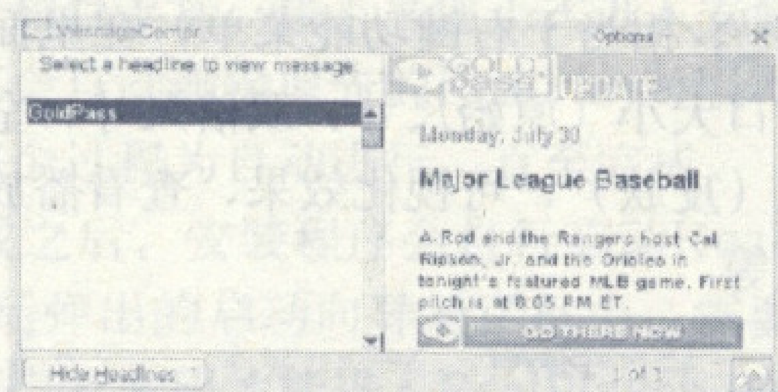


图 10

点击RealPlayer 9主界面顶部的按钮，便可弹出MessageCenter窗口。MessageCenter主要用来在线查询Real公司网站提供的相关信息，也可以定制自己的消息。该功能同网络上流行的订阅邮件列表功能相似。当然，我们需要在线才能实现这项功能。

从Line-In或MIC录音

现在，RealPlayer 9已经可以实现对音频的实时压缩了。这在以前需要RealProducer才能完成的事情如今RealPlayer就可轻松搞定了。不过Basic版本尚无此功能，此功能的实现还需要RealPlayer 9的Plus版本。

收藏夹功能

这是先前版本就具备的一项功能，同IE的收藏夹一模一样。由于早先的版本都无媒体管理功能，因此需要靠收藏夹来达到类似的效果。而如今，RealPlayer的媒体管理功能已十分出色，该功能只能充当辅助作用了。

其他的一些小功能，如根据播放的视频自动

调整窗口大小、总在最上层、搜索硬盘中的媒体文件等，虽然不起眼，但都不失实用。

回放性能

虽然RealPlayer 9已是一款功能强大的媒体管理平台，但它的视频、音频回放性能仍然是我们关注的焦点。

格式支持：

从表中可以看出，RealPlayer 9支持的媒体格式是相当丰富的。但是否Real公司对这些宣称的格式都能提供良好的支持呢？但经笔者测试并非如此。

首先是音频方面，RealPlayer 9对RA、MP3、WAV的支持都较为良好，但声称支持的WMA却无法正常播放，软件提示需下载更新的版本才能支持。

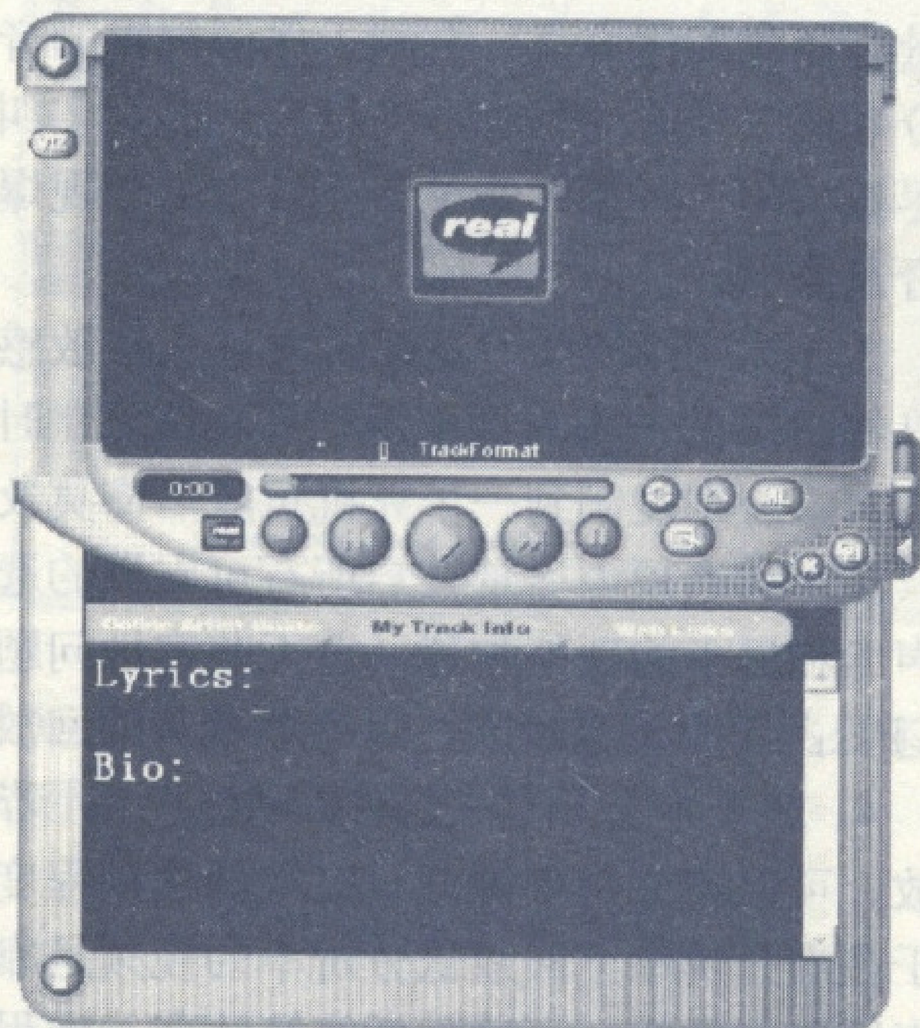
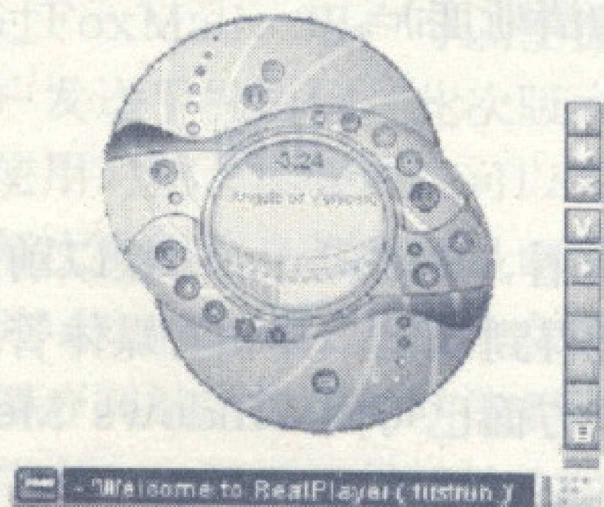


图 11


图 12

而在视频方面则较为逊色，RealPlayer 9只能提供对RM、MPEG的良好支持。对于AVI文件格式，则时好时坏，可能对各种视频压缩编码格式的支持仍不完善；DIVX 3编码格式不能正常回放，而DIVX 4编码格式却播放得十分顺畅。同样，ASF文件格式也是如此。在对Flash格式SWF的支持方面，它对Flash脚本的支持较差，也就是说，一般的Flash文件都可顺畅地播放，而对于交互式的Flash，有时不能正常触发鼠标或键盘响应事件。

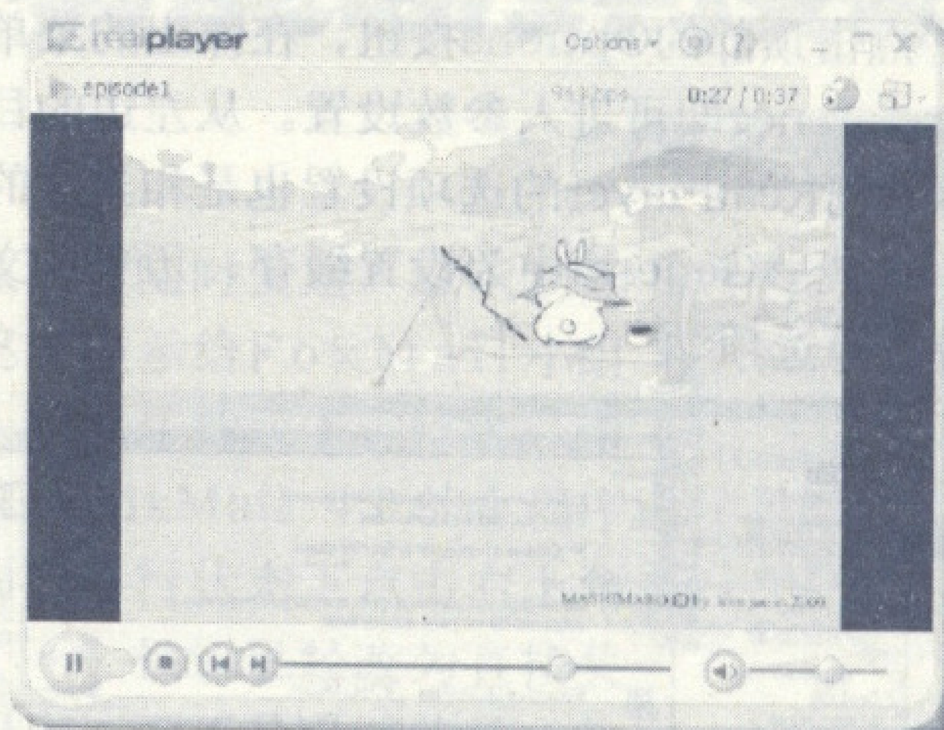


图 13

回放品质

音频

RealPlayer 9在播放MP3和RA时，在声场表现上略显单薄，低音十足，高音也算纯正，但整体音域较为狭窄，空间感较弱。同Windows Media Player 7/8相比尚有一段距离，不过RealPlayer 9提供的音频均衡调节器在一定程度上可以弥补这些不足。但Basic版本的调节器实在简陋，仅提供了3波段的音频调节，只有Plus版本的均衡器较为出色。

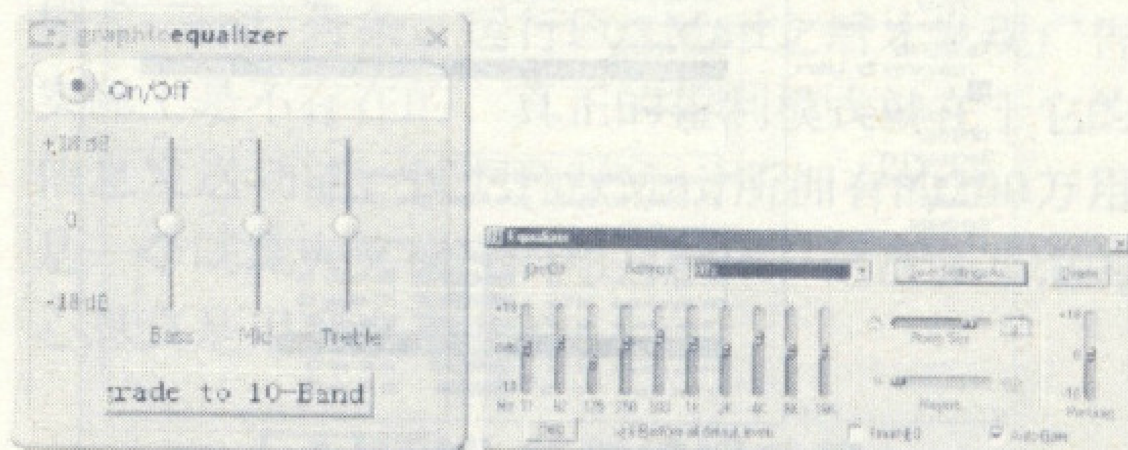


图 14

Plus版本的均衡器提供了10个波段的音频调整功能，并提供回音效果，房间大小和回音强度均可调节；而Smart EQ（智能均衡）和AutoGain（自动增益即自动调节音量强度）功能非常先进，也很实用。波段调整值均可储存，也有一些预设模式可供选择。不过具体效果如何，我们还要等正式版本发布之后才能了解。

视频

RealPlayer 9的视频回放品质还是十分出色的，在全屏模式下基本没有毛刺、色彩偏差和明显的锯齿。不过在目前版本中，菜单中虽然有Video Controls这个选项，但为灰色，即此版本没有提供相关的视频调整选项，希望在正式版中能提供支持。

下面我们来看一下RealPlayer 9的参数设置：



图 15

点击顶部的Options按钮，在弹出的菜单中选择Preference即可进入参数设置。从左边的目录树可以看出RealPlayer的选项设置也是相当多的。

首先，General中为设置缓存、历史及文件存放位置等选项；

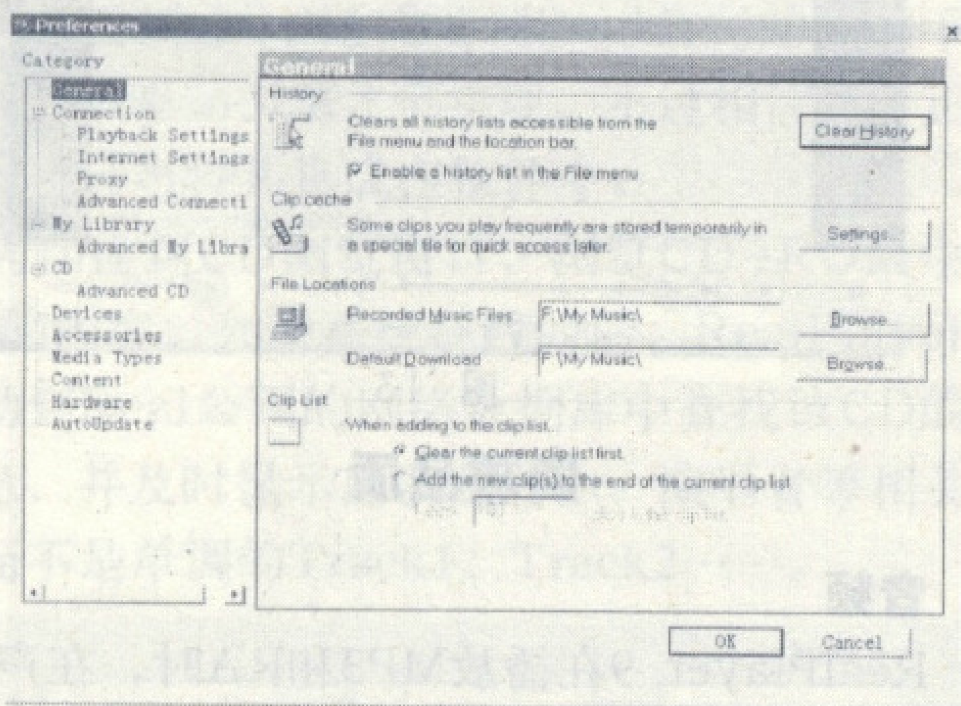


图 16

在Connection中，我们可以设置代理服务器以便正确连通网站服务器。除了常用的HTTP代理外，还可设置RTSP（RM和RA格式流文件的服务器）和PNA的代理服务器，可惜目前没有此类的代理；

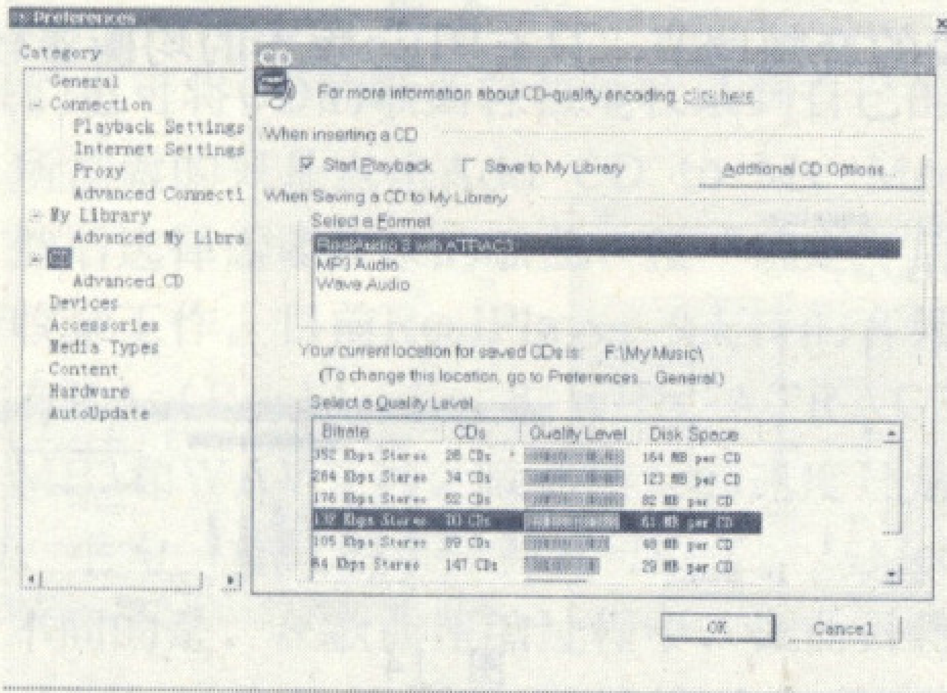


图 17

在CD播放选项中，我们可以设置复制CD到媒体库时的压缩编码格式。有趣的是，对于不同编码的每种压缩率，软件会自动分析指定存储区域的硬盘空间，计算出相应比特率下存放CD歌曲的数量及复制单张CD所需占用的硬盘空间。不过我们也可发现Real公司的私心：对于RA（RealPlayer的专用音频格式）存储格式，软件提供了从64kbps到352kbps不等的比特压缩率选择，而对于MP3格式，则只提供了56、64、96kbps三种低比特率的编码方式，这无疑大大限制了MP3对音源的还原程度。而目前的Windows Media Player 8版本中，则对WMA和MP3均有良好的支持，并且MP3的最低比特率为128kbps！希望在正式版中，这种情况能够得到改善。

在高级CD选项中，可以选择CD复制模式为数字或是模拟，并有数字纠错选项，并可设置通过提高CPU的占用率来缩短CD复制时间。

在硬件设置Hardware中，可以设定CPU的占用率来提高回放质量，开启或关闭声卡和显卡的硬件加速功能，设置全屏模式的分辨率等。

其他的一些设置面板若无特殊需要，使用默认值即可。

注意事项

1. 若使用者对音质的要求不高，可以使用96kbps的MP3编码格式来复制CD；否则使用高于128kbps的RA格式复制，或者使用其他软件进行复制。

2. 如果CD-ROM支持数字抓取音轨方式，则尽量选择此工作方式，有利于保留纯正的音质（大部分40速以上的光驱都可支持）。而数字纠错模式则尽量关闭，开启的情况下比较容易出现爆音、滑轨音及停顿。

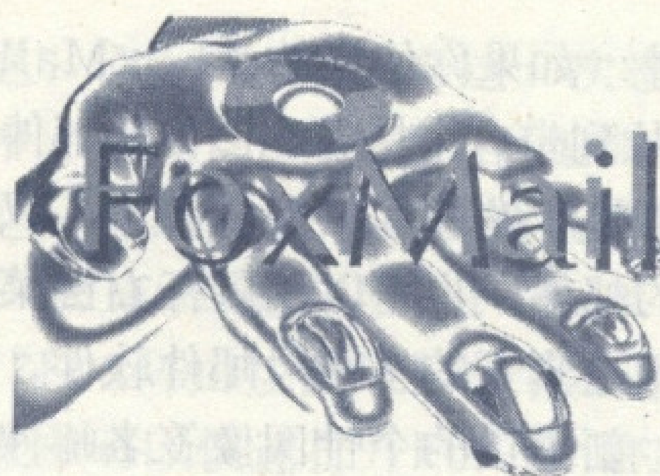
3. 若使用者对CD复制时间不是很敏感，那么可以将CPU的占用率调至最低（高低复制时间相差很少），否则复制到一半死机可就后悔莫及了。相反，在回放选项中尽量开启所有可支持的选项，例如声卡和显卡的硬件加速（若无兼容性问题），并将CPU占用率调至最高，以得到最佳的回放效果。

4. 对于本身质量较差的视频文件，若是全屏回放，可以将分辨率调低，以降低模糊程度（这是由于在高分辨率下回放低分辨率的视频是靠软件的像素插值实现的，而这种插值算法在一定程度上影响了视频的清晰度）。

小结

总体上看，RealPlayer 9较以前版本有了质的飞跃，功能得到强化，并朝着媒体管理器的方向发展，在某些方面已可同Windows Media Player一争高下，甚至占了上风。不过可能是Beta版本的原因，许多功能没有完全实现，而在多媒体文件存储格式的兼容性上较同类产品稍有逊色，音频的回放质量也有改进的余地。

尽管RealPlayer 9存在着这样那样的小毛病，它仍不失为一款不可多得的优秀软件。不过要想在主流市场分到一杯羹，还需多加努力，融入自己的特色。RealPlayer能否站稳脚跟，让我们到正式版发布时见分晓吧。



FoxMail 4.0 全新功能新鲜接触

北京 马全治

沉寂多时的国内共享软件最近又掀起了波澜，FoxMail在发布了3.1版以后，近日发布了4.0的预览版本。我在第一时间拿到了最新的测试版进行了试用。该版本又一次给我们带来惊喜。据FoxMail开发小组说，此次更新的版本最突出特点、也是整个小组最满意的新功能就是HTML邮件编辑、个性图像签名邮件和短信息发送。我也迫不及待地安装上FoxMail 4.0看看有什么新鲜之处。首先它的界面比上一个版本华丽得多（见图1），

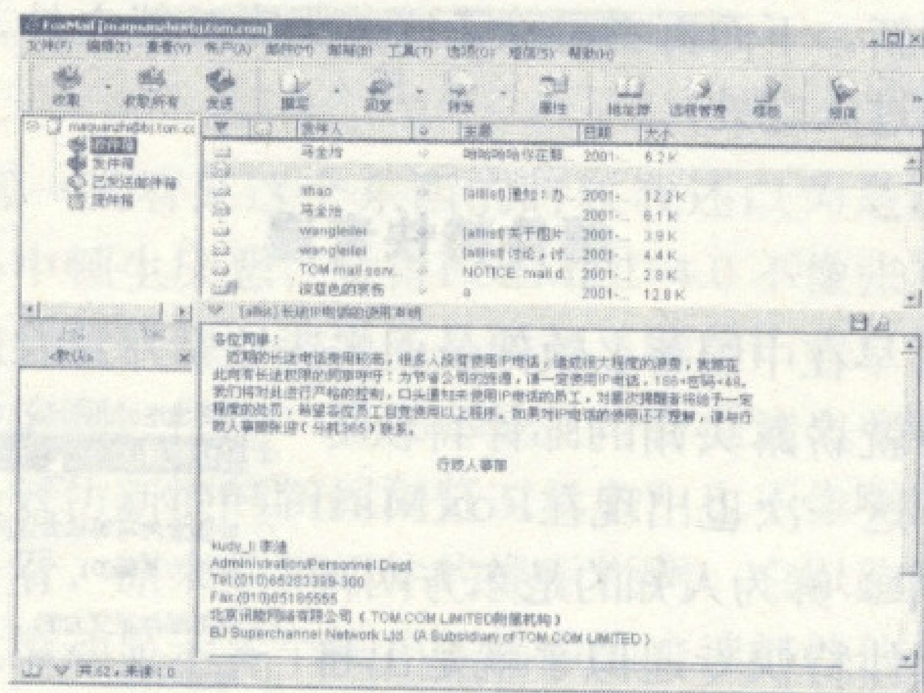


图 1

菜单中短信息功能是一个单独的选项，那么还是让我们先看看这个新功能吧。

手机短信发送功能

短信功能弥补了电子邮件传送信息不够及时的缺陷。通过FoxMail，用户可以便捷地向全国各地的手机用户发送手机短信。此次版本升级仍是考虑到用户的使用习惯，尽管现在可以发短信息的网站很多，但每次发短信息都要登录网站，还是很麻烦。FoxMail 4.0中集成了发短信息的功能，它使用起来比大部分网站所提供的功能要强悍得多，而且具有以下特点：省却手机号码输入的麻烦，可以从地址簿中方便地选择手机号码；FoxMail 4.0可以自动帮你补全要输入的手机号码；可以定时发送短信；不用每次填写密码，即按即发；在发邮件的同时可以发短信息通知对方；可以同时向多达10个手机用户发送。最值得一提的是，手机短信发送功能被集成在系统栏图标的鼠标右键功能菜单中（见图2），当你想发送的时候，只要在任务栏上的FoxMail图标点击右键，就会弹出发送对话框，真正做到了随时发送。以上功能是笔者提示给FoxMail小组的，所以炫耀一下，嘻嘻。遗憾的是FoxMail 4.0的主程序界面在运行状态下点击右上角的“×”按钮已经改为直接关闭程序，而不是以前的最小化隐藏在系统栏中。尽管文化人当时也提醒了FoxMail开发小组的兄弟，但是好像由于战略上的考虑在Beta版发布时未能修改好，希望在正式版发布时可以弥补这个缺点，不然岂不是丢弃了原来有口皆碑的功能？

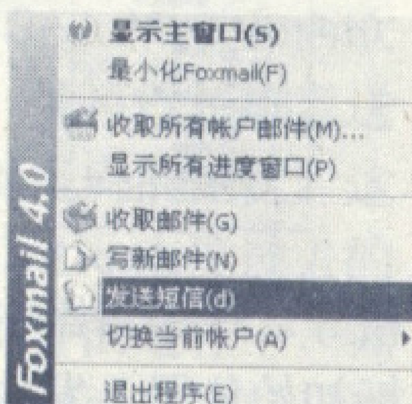


图 2

FoxMail短信息发送功能不但简单易用，而且还比国内其它知名网站开设的短信息包月发送服务便宜一元钱，试用的第一个月还免费，所以建议大家赶快去申请，过了免费期真是有点不划算了。记得当时听说FoxMail发布新版的同时也要有新的盈利模式，笔者马上联想到众多共享软件的传统盈利模式——广告条。运行FoxMail之后才发现广告条实际上是不存在的，真正的盈利模式就在于它的短信息发送功能，试想FoxMail所拥有的200万用户是一个既庞大又稳定的用户群体，这次张小龙的巧心思真是用到点子上了。

HTML邮件编辑功能

这个功能显示了FoxMail誓与Outlook比高低的决心。Outlook有很多功能也是很有特色的，使用不同风格的信纸就是其中之一；而且还具有编辑功能。新版本的FoxMail把该功能学了个淋漓尽致，而且在选择信纸方面的简单易用性要比Outlook略胜一筹，点击主窗口工具栏“撰写”、“回复”或者“转发”按钮右侧的下拉箭头，可选择你喜欢的邮件模板。这样做到了一次性选取信纸，而不是像Outlook一样需要选取两次那么麻烦了。FoxMail除了自身提供的精美的HTML模板以外，还提供了强大的HTML模板编辑功能（见图3），撰写图文并茂、感情丰富的邮件变得轻松如意。模版编辑器提供了丰富的编辑功能，包括修改字体；改变字体大小、颜色；插入图片、背景、表

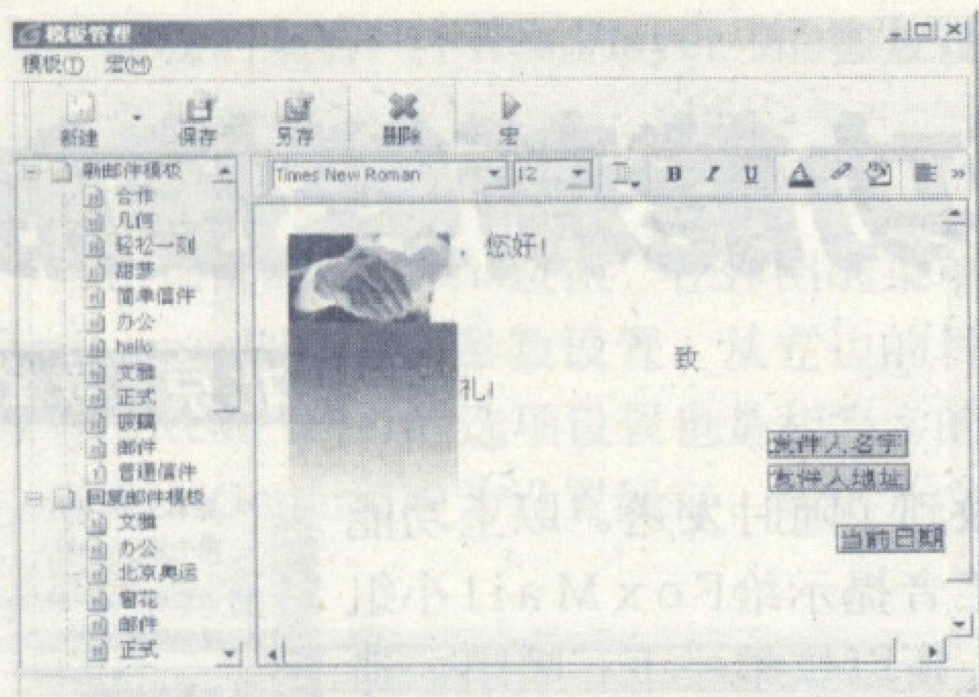


图 3

格等。在编辑器中你可以随意定制收件人姓名、光标初始位置、发件人姓名、发件人地址、日期等变量选项所出现的位置，这显然要比Outlook的定制模板功能强悍得多。不知道FoxMail的兄弟们是否注意到Outlook还有一个发送整个网页的功能，也应该加在HTML邮件功能中，我想要学就要学得彻底，而且要有创新，希望在正式版中可以看到不同的变化。

个性图像签名邮件

FoxMail在收信，忽然，一个可爱的小动物或者是可爱的小娃娃跑到了你的屏幕上，一看就知道是好朋友来信了。用鼠标轻点，小图标立刻可以帮你把邮件打开。这就是FoxMail 4.0又一新增功能——个性图像签名邮件。它的使用方法是：点击“帐户”菜单的“属性”，打开“帐户属性”对话框，进入“个人信息”栏，选中“在邮件中使用个性图标”复选项，通过“图像签名”按钮（见图4），你可以选择FoxMail提供的小动画或自己喜欢

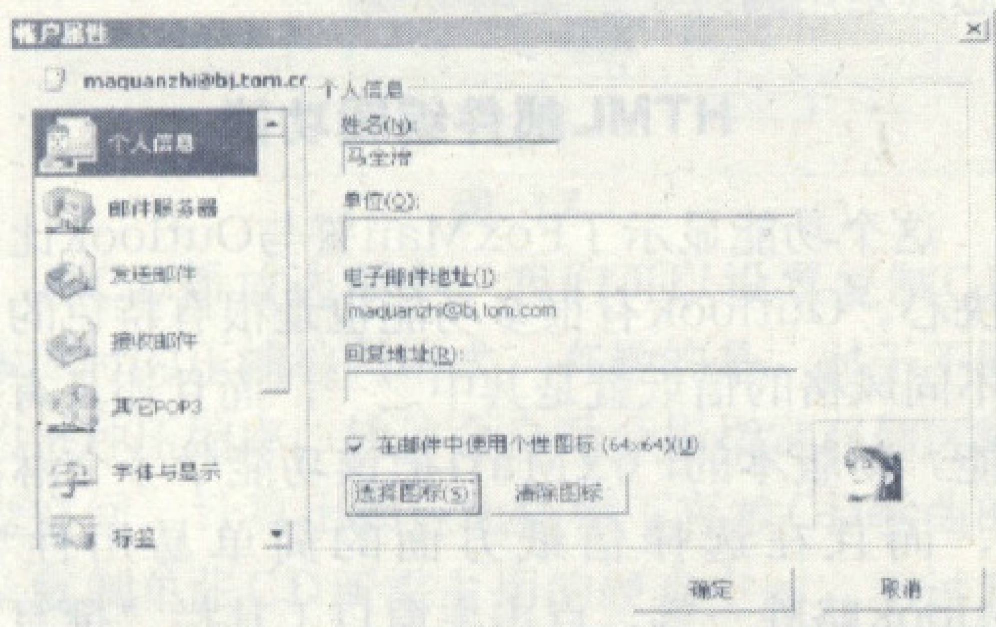


图 4

的其他.gif 格式的小图片、动画，需要注意的是图片大小必须在64×64像素以内。朋友们可以把喜欢的或自制的.gif 图片、动画存放在FoxMail安装目录的Face子目录下，这样更加便于管理和选取。设置完成后，打开写邮件窗口，窗口右侧邮票下方就会出现个性签名图像。它会和你的邮件一起发出。在写邮件窗口，如果觉得当前图标不太合适，还可通过“邮件”菜单选择其他图标，或清除当前图标；接收个性图像签名邮件：如果你使用的是FoxMail 4.0或以上版本，当接收到带有个性签名图像的邮件后，就会在计算机屏幕显示发件人的签名图像。双击图像即可打开相应的邮件；也可以用鼠标右键菜单隐藏图像。FoxMail是真正的多帐号邮件软件，这个大家想必都知道，新提供的个性图像签名邮件功能也秉承了这一风格。在不同的帐号中你可以选择不同的个性图像签名，工作用的邮箱可以正式一点，个人用则可以调皮一点，随你喜欢。试用时我注意到FoxMail提供的默认个性图像签名图片中竟然有一些颇具盛名的卡通人物，最好还是在正式版发布的同时换掉，否则惹上官司就后悔莫及了。

FoxMail 4.0整体看来没有什么翻天覆地的变化，不过这几个新增功能的确让人耳目一新，在Outlook的功能效仿上的确是花了不少心思，有一些创新。下面再看看除了这些强大功能之外，还有哪些过人之处。

邮件特快专递

早在中国著名软件公司实达铭泰开发的东方网神中就崭露头角的邮件特快专递，这一次也出现在FoxMail 4.0中。鲜为人知的是东方网神的邮件特快专递似乎就是出自张小龙的手笔，可见这是FoxMail迟来的功能。邮件特快专递好比是网络上的EMS，能够直接把邮件送到对方邮箱，发送完毕后，对方可以立刻收到。有时候你可能会遇到这种情况：需要立刻把电子邮件快速地发送到朋友的手上，但是使用普通发送方式，不能保证邮件立刻被送到对方邮箱。FoxMail 4.0提供的邮件特快专递功能，优点就是能够找到收件人邮箱所在的服务器，直接把邮件送到指定邮箱。当你发送完毕后，好友就可以立刻收到邮件了。使用这项功能，只要在写完邮件后，点击“邮件”菜单或者工具栏的“特快专递”即可。值得注意的是：特快专递一次只能发给一个人，并且在收信人处只能填写一个地址，这是由于一次只能查找一个服务器造成的，看来这个缺陷是无法弥补了，一点遗憾啊……

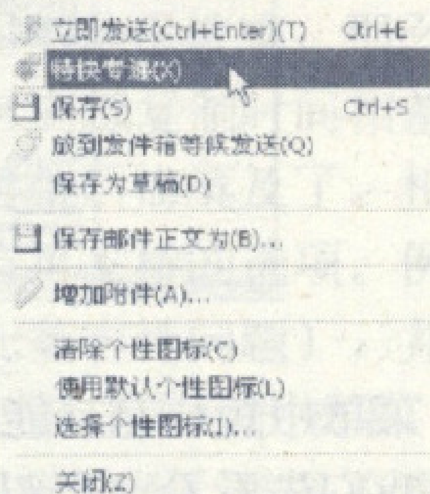


图 5

FoxMail打进MS Word内部

经常使用Word的人都知道，用Word编辑后的文档可以直接通过其内嵌的Outlook选项直接发

送，FoxMail 4.0这一次也把自己内嵌到Word中，使用户在用Word编辑文档的时候可以调用它，并以附件形式发送当前编辑的Word文档。FoxMail会在Microsoft Word中增加一个“FoxMail按钮”和一个发送菜单。这个工具栏或菜单可以快速打开FoxMail的写邮件窗口，所编辑的文档会自动保存，并以附件形式添加到准备撰写的邮件中。美中不足的是FoxMail只能把文档以附件形式发出去，而不是直接发送，看来兼容性还不够到家。而Outlook甚至可以把Word作为文字或HTML编辑器来使用，看来微软产品之间的兼容性已经天衣无缝，也给FoxMail最终战胜Outlook带来了一定阻力。

新邮件滚动提示栏



图 6

第一眼看见这个东西的时候我还以为是广告条，心中顿生厌恶，觉得FoxMail 4.0不像张小龙说的是免费软件，结果还是做起了网络广告，真是不能免俗啊！仔细一看又不是，广告没这么窄吧，难道是效仿新浪的新闻浏览工具条？也不像啊！再仔细一看，原来是新邮件的提示栏啊。它以跑马灯的方式滚动显示各个帐户邮箱中的未读邮件信息，不仅能够提示你邮箱中有未读邮件，当新邮件进入邮箱时还可以通过打开邮件进行阅读。通过使用主窗口“查看”菜单的“显示新邮件提示栏”，可以设置显示或隐藏新邮件滚动提示栏。双击提示栏上的邮件即可打开进行阅读。点击新邮件滚动提示栏左侧图标，将弹出新邮件列表，从中可以打开需要阅读的邮件；用鼠标拖动可以调整它的位置；拖动新邮件滚动提示栏右侧，可以调整宽度；在它上面点击鼠标右键，弹出的菜单可以进行各种设置和操作。它还有一些设计很精巧的地方，如鼠标放在滚动框的左内侧可以加速滚动，放在滚动框的右内侧可以反向滚动。这个功能虽小，但是面面俱到，体贴用户，值得称谓。

这些小小的功能处处都显示着FoxMail打算一鸣惊人的决心。在几年的不断开发中，FoxMail已经积累了很多开发经验，同时也培养了用户的使用习惯。下面我们再看看前几个版本不尽如人意的地方是否有了改进。

自动识别不同内码

以前的版本是手工切换，非常麻烦，现在则一次性全部“变脸”。实现了内码自动识别，并且提供了更为丰富的内码支持，其中包括简体中文GB2312、繁体中文BIG5、日文Shift-JIS、韩文KSC，同时支持英语US-ASCⅡ和西欧语言ISO8859-1。通过简单设定，就可以正确发送和接收以上内码的邮件，而不必受乱码的困扰。这下不会发生Outlook发过来或给Outlook发过去的邮件会出现乱码的情况了。发送邮件的过程中，如果要把简体中文的邮件转换成繁体中文发送，只要在邮件编辑器中使用菜单的“工具”——“字符转换”——“GB→BIG5”命令；要把繁体中文的邮件转换成简体中文发送，则用“BIG5→GB”命令。

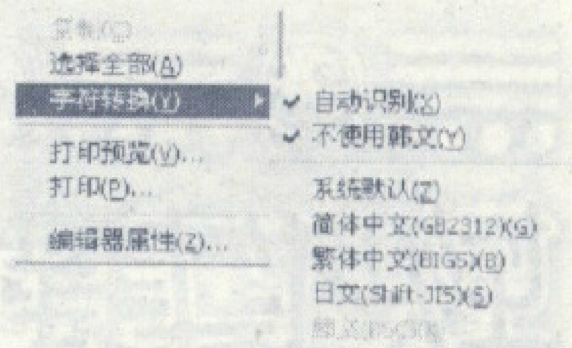


图 7

邮件收发信息返回窗口

邮件发收的信息返回窗口已经改到从屏幕的右下方悄悄浮出，不会影响用户当前操作。5秒钟后，信息返回窗口自动下沉消失，如果用鼠标点击，信息返回窗口立刻下沉消失。

书写邮件地址记忆功能

只要完整写过一次的发送地址都会被FoxMail记录下来，再次书写就会自动显示出后面的部分，回车即可全部输入在对话框内，这一点显然也是效仿IE的，不过还是给FoxMail的忠实用户（比如说笔者）带来了极大方便。

FoxMail 4.0的出现给日渐萧条、精品越来越少的共享软件领域注入了一剂强心针，同时也引起了相当大的反响，可惜我们仍然可以看到这样那样的不足。这使我想到微软公司开发产品的过程，还有像ICQ软件升级。微软所采用的是不断推出测试版给使用者的方式，然后搜集测试结果进行改进，最后推出成型的产品；ICQ更为过分，他们从来没有一个正式版，全部都是在Beta版上升级的。而我们国内软件呢？秘密开发又秘密开发，一是国人的一种心理在作祟，即这么长时间都不更新，一更新还不得做一个拿得出手的东西；二是实在是怕了盗版，怕盗版拿一个不合格的版本毁了自己的名声。说这两点一是想提醒国内的软件作者，效仿国外软件功能的同时是否也可以尝试一下效仿其运作模式呢？二是想提醒可以看到这篇文章的软件爱好者，请支持正版软件。

软件新天地

本季度升级指南

北京 文化人

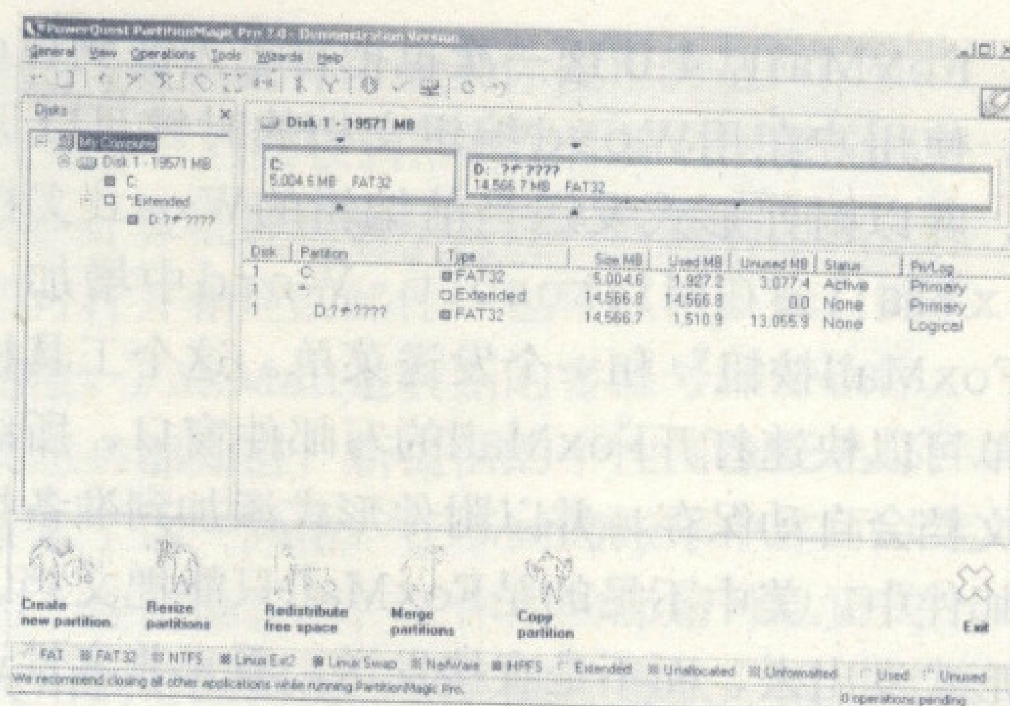
一转眼的时间，已经到2001年10月份了。在这一年中，中国的IT业发生了很多惨不忍睹的事情：王志东被新浪开了；老榕自已太累辞职了；丁磊也饱经纳斯达克的折磨，网易终于在9月4号被停牌了；似乎张朝阳还算比较悠闲吧，没准闲暇之时还在公寓中玩玩滑板呢。

这一段时间软件业可是火爆得不得了。FoxMail4.0发布了，大有直逼Outlook的势头；RealPlayer经过了一年多的沉寂，终于推出了9.0的Alpha版，成绩也算是不俗了；IE6.0正式版业已发布，完全一套XP风格，所幸的是，IE6.0也集成了XP启动快的风格，叫人还算比较欣慰吧；其实最大的欣慰莫过于文化人最热心的下载站点又一次开张了。也许大家听过软件天下或者天下网这个站点吧，虽然关闭了，但我还是继续做了下去。我现在在TOM网站新开了个下载站，希望像我一样醉心于下载软件的朋友们没事来看看。

Partition Magic

版本：7.0
大小：21.6MB
平台：Windows 95/98/NT/Me/2000/XP
网址：http://www.powerquest.com/
下载：http://a480.g.akamai.net/7/480/2667/3ec8ebf550edc9/www.powerquest.com/demos/PartitionMagic/ENPartitionMagic7Demo.exe

我想这个软件无疑是本季度升级软件中的重磅炸弹了。PowerQuest公司在沉寂了将近一年之后终于推出了最新版本Partition Magic 7，真是令人兴奋不已啊！说起Partition Magic，这个“远在”Win3.x年代就已经如日中天的老牌硬盘分区管理工具，最新版本已经支持Windows XP操作系统，支持更大的硬盘，最多可以管理80GB的硬盘独立分区。在不丢失数据的情况下自由转换FAT to FAT32 and NTFS；FAT32 to FAT；NTFS

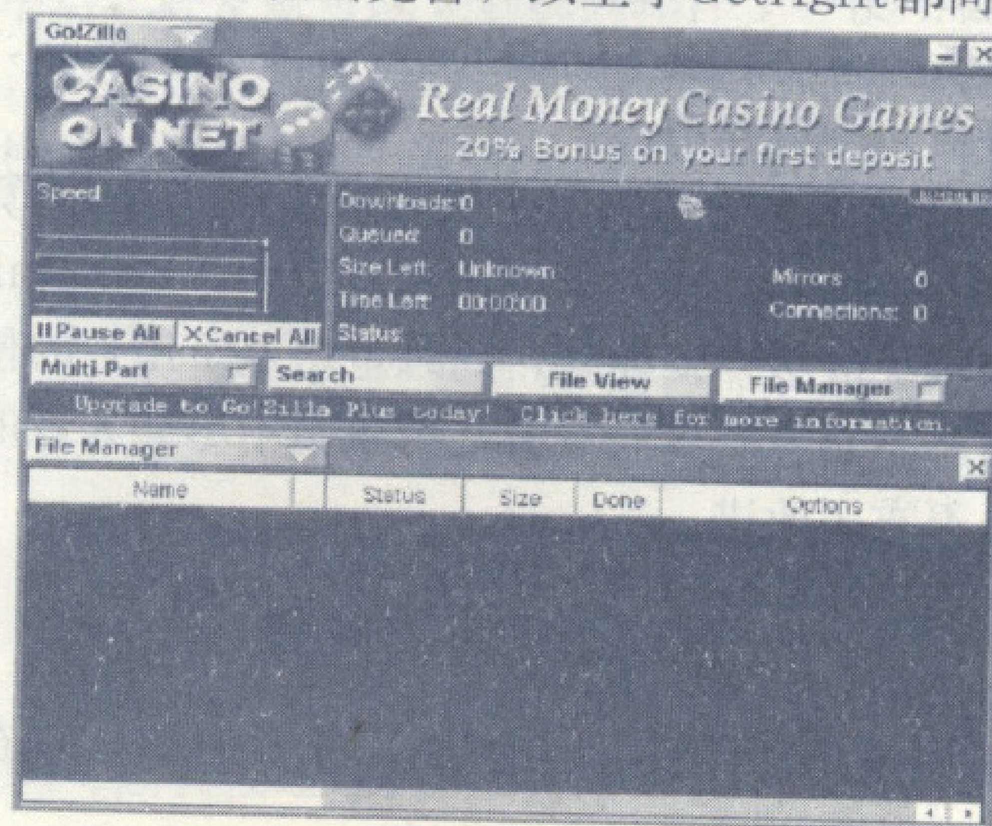


to FAT and FAT32等磁盘文件格式。在删除分区之后，假如你还没有在硬盘上做新的分区，Partition Magic 7可以轻松地帮助你恢复分区和数据。Partition Magic 7还增加了不少方便用户使用的新功能，可以创建一个独立的分区作为自动备份数据使用；可以显示或者隐藏分区中受保护的数据；在FAT文件格式下可以随意恢复数百兆以往的数据；同时也可以替你清理出数百兆未被利用的磁盘空间，当然也需要你的硬盘够大喽，这项功能只限于媲美Windows磁盘清理工具使用。新版的Partition Magic也保证了最大限度上各个平台之间的兼容性，非常适用于一台装有所有操作系统的怪物计算机。当然，如果你只是使用它管理Win98就真的是易如反掌了。

Go!Zilla

版本：4.0.0.32
大小：2.75MB
平台：Windows 9X/Me/NT/2000
网址：http://www.gozilla.com
下载：http://www.downloadgozilla.com/gozilla.exe

现在国内很多人都在使用网际快车或者网络蚂蚁下载东西，我倒是也用用，不过我的机器上还是会装一个Go!Zilla。尽管现在网际快车和网络蚂蚁已经开发得相当完善，以至于Getright都向这两

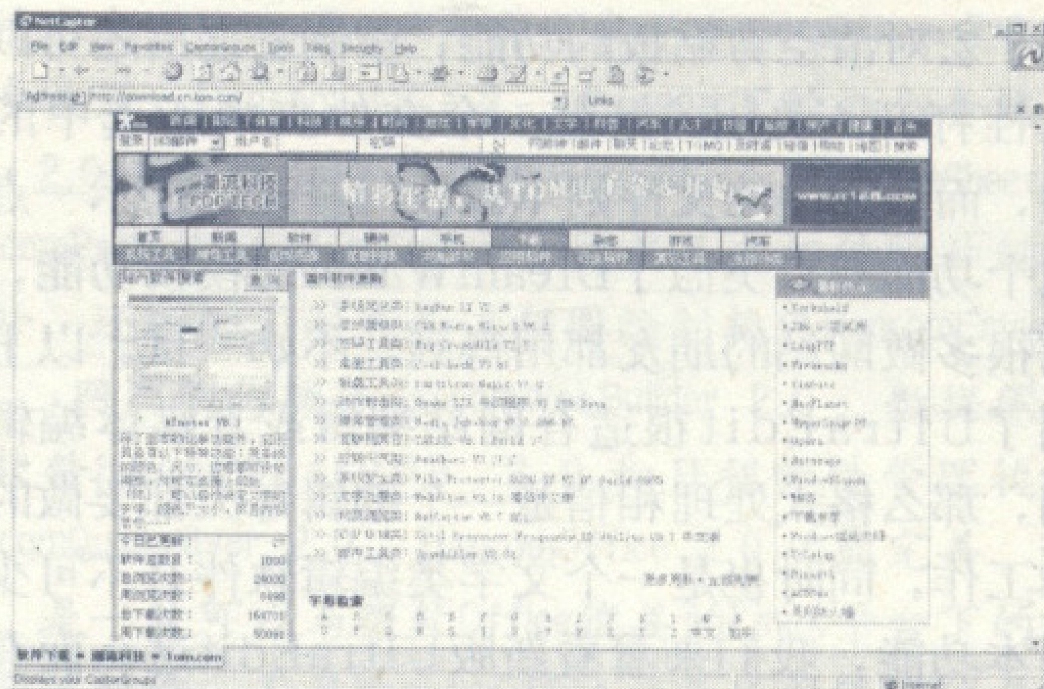


位小兄弟学上了一两招。在这个季度，曾经一度号称是Internet上的“终极下载工具”终于在沉寂多日之后推出了一个全新版本！这次升级全面改进了Go!Zilla的软件核心，它比以前任何版本更为成熟、下载文件更快、寻找Mirror站点更快、断点续传更加可靠。其实下载软件用来用去都大同小异，各个软件之间也只是在一些贴近用户的细节功能上做争斗，且看看Go!Zilla4中增强了哪些用户喜欢的功能呢？首先“超链接吸血鬼（Super Link Leech）”方便了具有下载癖或酷爱下载MP3的朋友们的需求，它可以让你轻松地从一个FTP站点或者是Web页面收集很多的文件链接。假如你是惯用Netscape的用户，还可以在浏览的同时开始一个“超链接吸血鬼”任务（方法是在主窗口是当前窗口的时候按组合键Ctrl+L或者在“下载容器”状态的时候使用右键弹出菜单选择“Leech Files”），Go!Zilla将自动从当前正在浏览的页面收集链接。新版的Go!Zilla4自带一个Zip!Zilla程序，主要功能是一次性解压缩多个压缩文件，在安装结束之后，Go!Zilla会询问是否将ZIP文件与Zip!Zilla关联。若关联之后，你就可以在Go!Zilla的下载管理器中任意圈点你想要一次性解压缩的多个ZIP文件。在此提示一下做国产下载软件的朋友们，国外著名下载软件经过了多年的历练还有很多可以借鉴的地方，以上两个功能尽管好使，但是西文界面终究还是不够友好，希望你们尽管完善自己的产品。

NetCaptor

版本：6.5 RC1
大小：675kB
平台：Windows 95/98/NT/Me/2000
网址：http://www.netcaptor.com
下载：http://www.netcaptor.com/ncsetup.zip

著名的网络浏览器NetCaptor本季度也推出了最新版本，主要增强了其最新的特色功能——快速查找功能（Quick Search）的实用性及易用性。利用快速查找功能，如在地址栏（address bar）里敲入‘g netcaptor’回车即可迅速进入页面http://www.google.com/search?q=netcaptor，非常方便。顺便给大家讲几句Google搜索引擎，这是目前世界排名第一的搜索引擎，其查找之快速准确是Yahoo也望尘莫及的。这一次NetCaptor结合了Google搜索引擎的功能也的

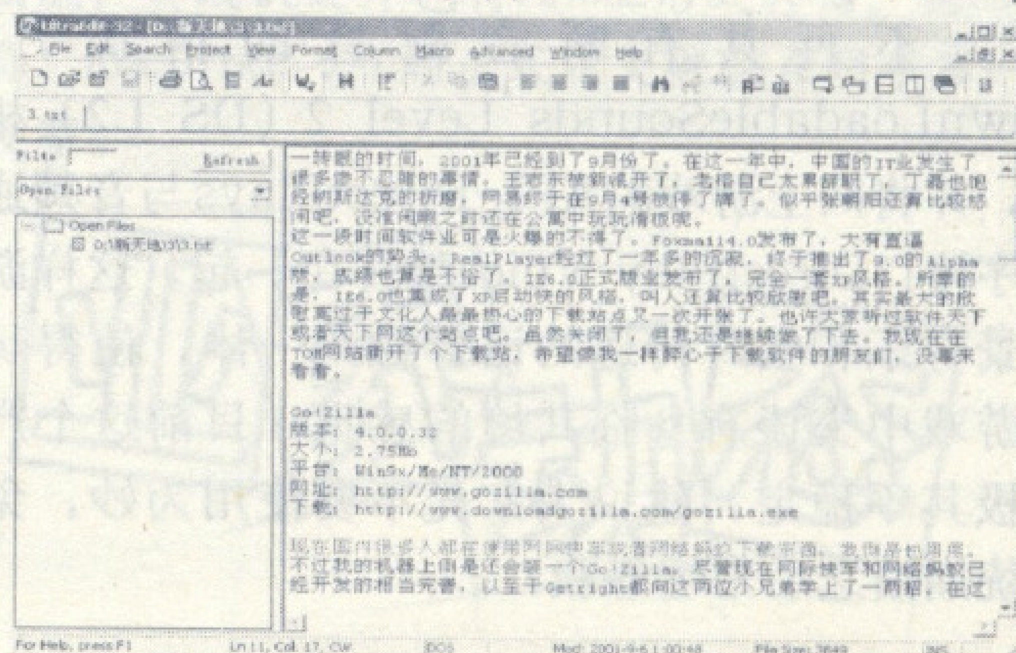


确使其增色不少。在搜索的时候你也可以随意更改、增加快捷方式。在进入选项（Options）之后，点击快速查找（Quick Search）即可编辑快速查找功能的快捷方式。点击所要修改的搜索项，单击更新（Update）即可任意修改快捷方式（Shortcut）和搜索引擎（Url）。此次版本升级还添加了许多贴心的小功能，如可以将广告弹出窗口列入黑名单，使它下次不再跳出来烦你；提供便捷的按钮，切换是否显示图像、动画、声音和影视；可以将自己喜爱的网页归为一组，让你一次就能打开一组网页，最多可同时打开45个网页。

UltraEdit

版本：8.20
大小：1.35MB
平台：Windows 95/98/NT/Me/2000
网址：http://www.ultraedit.com
下载：ftp://ultraedit.com/uedit32.zip

作为众多文本编辑工具中的老牌明星，UltraEdit一直以来都是用户心目中的首选。相信经常做文本编辑工作或者是老牌程序员一定对它不陌生。其众所周知的16进制码编辑功能自不必多说，它不断完善的扩展编辑能力更是让人不敢小视。凡是用过的人都会体会到它的最大优点就是不用离开其操作界面即可完成对各类文本的编辑需要，这一点在最新版本中甚至还体现为给文件进行重命名或者是批量重命名。UltraEdit V8.20中增



强了宏对清空剪贴板的功能，录制宏之后还可以一次性打开/关闭/保存一个文件夹内所选中的文件，而被选中的文件则不做任何修改。提示一点：这个功能有点类似于DreamWaver的模板功能，相信很多做网站的朋友都用得到，不妨一试。以上说到了UltraEdit很适合网站编辑或者媒体编辑使用，那么格式处理相信是一个编辑每天都要做的基本工作，同时也是一个文字类编辑软件必不可少的基本功能，我们来看看新版UltraEdit这么面有什么创新？用户不仅可以利用它实现UNIX/MAC和DOS文本格式的相互转换、EBCDIC（一种大型机文件格式）/UNICODE与ASCII码的互换，还能处理如大小写字母、空格和不同应用环境下的回车换行符等一些具体字符的互换。通过“格式→段落格式化”栏里的相关命令，普通文本文件的段落布局也可按用户要求任意改变。

DirectX

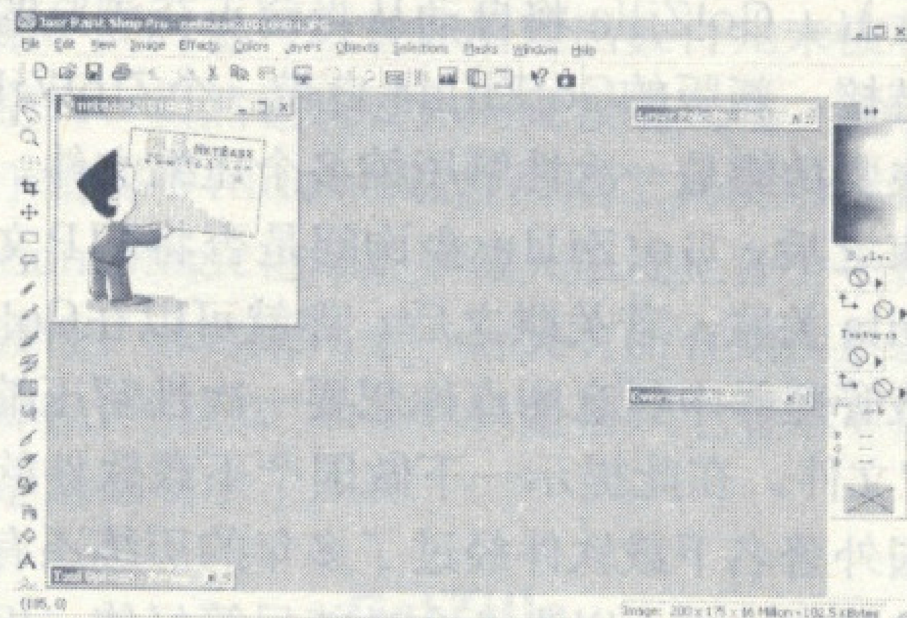
版本：8.1 Beta 3
大小：11.5MB
平台：Windows 95/98/NT/Me/2000
网址：http://www.microsoft.com/
下载：http://download.cn.tom.com/pub/software/system/sys-oth/DX_81en_beta3_9xMe.exe

微软的DirectX版本升级似乎一直在延续着一种不成文的规定。那就是X.0/X.0a/X.1/X.1a，这一点从DirectX 6/7皆可以看出，那么DirectX 8似乎也在重蹈覆辙了。不过也有人不这么说，说DirectX 8.1 版本实际上是DirectX 9的Alpha版。不管是哪种说法正确，且让我们来看看DirectX 8.1 有什么独到之处。新版DirectX广泛采用了开发人员将语音API接口DirectSound和软件DirectMusic结合在一起的要求，“构筑了一个新的音频架构”，开发人员可由此得到近似电影院里的音响效果；增强了DirectMusic，使其具有实时服务功能，可以在网上的游戏当中实时聊天，不再具有断音跑音的情况；与DownLoadableSounds Level 2（DS L2）相对应，并将网上游戏的API-DirectPlays与音频通信程序接口DirectPlay Voice结合在一起，这样游戏背景音乐和实时传送的语音融为一体，使得玩家在游戏中交谈有身临其境的感觉。目前这个产品还极其不稳定，建议大家先不要使用为妙，免得系统崩溃之后来埋怨我。

Paint Shop Pro

版本：7.04
大小：30.1MB
平台：Windows 95/98/NT/Me/2000
网址：http://www.jasc.com/
下载：http://www2.jasc.com/pub/psp704ev.exe

Paint Shop Pro的这个最新版本算得上是最稳定的一个，相信在短时间之内不会再有新的版本升级了，也就是说我们下一次看到的有可能是Paint Shop Pro 8.0了。新版本除了针对颜色像素等大众化功能的改善以外，还增加改进了几个鲜为人知的小功能，比如说屏幕捕捉、图像浏览、图像批量转换等，挖掘出这些“隐藏”功能将对你进行图像处理起到事半功倍的作用。在主菜单上有一项“Capture”，这便是PSP为用户提供的屏幕捕捉



功能。其具体选项中的第一项为捕捉区域，在当中可以指定为全屏、用户定义、窗口、对象及指定区域等，有了它你可以在屏幕上自由定义区域选取范围，所截取的图片自然而然的就进入了PSP进行处理。它的图像浏览、预览及管理功能比ACDSee更胜一筹，在PSP的文件菜单中选择“Browse”就能够使用其提供的图像浏览功能了，界面采用类似于资源管理器的模式，在其中可以方便地进行删除、移动、改名等操作，双击图像的缩略图还可以直接用PSP进行处理。Paint Shop Pro可以直接打开CorelDRAW的图形文件，而许多看图工具都对这一类型文件毫无办法。还有就是可以直接观看Windows的开关机画面，Paint Shop Pro同样可以自动识别Windows开机画面的.sys 文件并将其打开进行处理。PSP专门提供了一项图像批量转换功能，在主菜单的文件项中选择“Batch Conversion”即可以进行图像的批量转换，只要选择好需要转换的图像，再设定出转换后的格式，点击“Start”，剩下的工作就由PSP替你完成了。

本文介绍的部份软件收录于《水晶宝合》2001年第11期/BBX/下。



微软发布IE 6.0正式版

在正式向6家生产厂商交付Windows XP的RTM（Released to Manufacturing）版后的第3天，微软推出其最新网络浏览器Internet Explorer 6.0的正式版。用户可从微软官方网站或是国内外各大软件站点进行免费下载，有针对于不同操作系统的多个版本。IE 6.0是将于今年10月25日在零售市场正式发售的Windows XP中所捆绑的重要功能组件，此次微软发布独立的IE 6.0可使用户提前体验到新一代网络浏览器所带来的功能上的改进和增强。IE 6.0中提供了全新的媒体栏、图片工具栏、图片自动缩放、错误收集和支持P3P（Platform for Privacy Preferences）个人隐私保护的功能，对各种网络技术和规范的支持也都十分完善。而且，在稳定性和对占用系统资源的控制上也比以前的IE 5.x增强了不少。IE 6.0正式版与前几个月发布的公众预览版在功能上的主要差别为：原先的个人栏被去除，取而代之的是使媒体栏得到进一步增强，用户可以方便地从Windows Media站点上获得更多的音乐及电影信息，还能收听电台。

HancomLinux公司开发嵌入式办公套装软件

随着Linux PDA以及掌上电脑的不断兴起，其应用软件的需求也大大增加。所以HancomLinux公司抓住时机，在LinuxWorld 2001研讨会上展示了第一款嵌入式Linux办公套装软件——Embeded HancomOffice。Embeded HancomOffice由文字处理软件HancomWord、电子表格处理软件HancomSheet和演示幻灯片软件HancomPresenter构成，利用深受欢迎且扩展性和适应性极强的新型Linux开发工具QT，使得本来针对桌面PC的办公套装软件HancomOffice产品能够在短时间内被开发研制成嵌入式产品。用户只要把内装有HancomOffice的FlashROM插到PDA中，就可在画面上直接确认HancomOffice，并通过它来执行HancomOffice中的各个功能组件。

HancomOffice 2.0现身LinuxWorld Expo展会

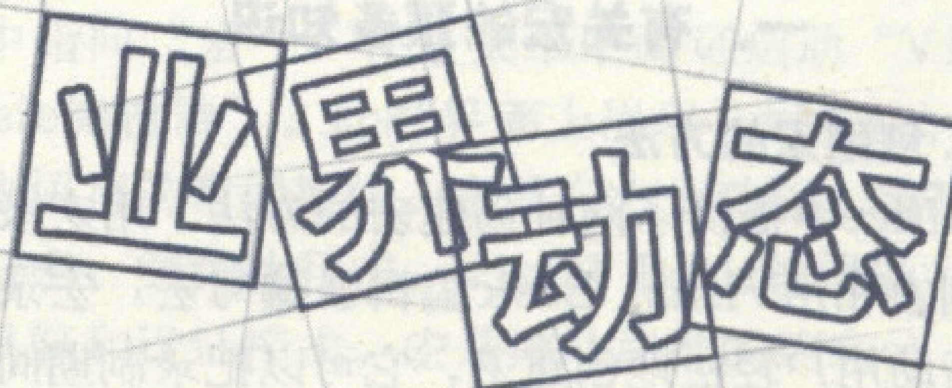
在8月28日到30日于美国旧金山举行的LinuxWorld Expo展会上，专门开发Linux应用软件的高新技术企业HancomLinux公司发表了HancomOffice 2.0英文专业版。HancomOffice是一个Linux下的办公套装软件，2.0专业版中除了包括HancomWord、HancomSheet、HancomPresenter和HancomPainter这些基本组件的升级版以外，还增加了图表和流程图绘制软件HancomEnvision 2.0、网页制作软件HancomWebBuilder 2.0、数据库管理软件HancomEasyDB 2.0和日程邮件管理软件HancomQuicksilver 2.0。HancomOffice 2.0功能完善、强大，是一款可以与微软Office媲美的Linux平台下的办公套装软件。而且HancomOffice 2.0还能很好地兼容MS Office的各种文件格式，给使用不同系统平台的用户在文件交换上带来了很大的方便。HancomOffice 2.0的正式版将于今年11月上市，会有包括英文、韩文、中文和日文在内的多个语言版本。

IBM推出ViaVoice最新版本

IBM公司日前推出了其语音识别软件的最新版本ViaVoice for Windows Release 9，共有个人版、标准版、高级版和USB加强版4个针对不同用户需求的版本。其中的USB加强版带有一个采用USB接口的高级头戴式麦克风，其内置的数字信号处理器能够有效地提高语音识别的准确度。IBM的ViaVoice是目前语音识别软件中用户群最广的一个，已经实现了基于句子的文字录入，而且可以完成基于词汇的命令控制。所以使用ViaVoice，人们不仅能够用语音进行文本录入，而且还能构造出声控游戏、自动语音查询、语音输入网上聊天、语音辅助教学等多种应用。几年来，ViaVoice的识别率也一直在不断提高，其准确率已经达到90%以上，而对于有限词汇的识别甚至可以达到99.9％以上。

Sun对外展示StarOffice 6.0测试版

近日，Sun公司向外界首次展示了其最新办公套装软件StarOffice 6.0测试版。StarOffice 6.0将以易用性为卖点，而不是追求功能上的突破，同时，此版本在稳定性和兼容性上将有很大的提高。为使其得到更广泛的应用，StarOffice 6.0中加入了对亚洲字符的支持（其中包括中文字符），而且为了顺应潮流，其默认文件也将以XML形式存储。据Sun公司称，StarOffice 6.0的正式版大概会在明年第一季度发布。





详解Office中的宏

山东 宿郁南

什么是宏？如果你对DOS的批处理命令比较熟悉，那么Office中的宏就相当于DOS下的批处理。宏就是一系列预定操作步骤的记录，运行宏就是Office按宏中记录的顺序自动执行各种操作。宏仅在创建它的Office应用程序中运行，可以用它化繁为简，以实现任务执行的自动化；也可以替代人工进行一系列费时而重复的操作，而且利用宏还可以完成Office中某些不能直接完成的任务。

可以这样认为：宏是一个自定义指令集，用它来完成所需任务，用宏执行一组动作比单纯手工做要快得多。宏最典型的应用包括加速日常编辑和格式设置、组合多个命令、使对话框中的选项更易于访问、使一系列复杂的任务自动执行。宏的功能很强，它们甚至可以是交互的，即可以从用户那里得到信息，然后进行处理。

事实上，Office是以VBA（Visual Basic for Application）语句的形式来记录宏的，VBA是Office的开发语言，因此，当我们在Office中创建了一个宏时，实际上也就开发出了一条新的Office命令。我们可以针对工具按钮、菜单选项或快捷键来创建一个宏，也可以用VBA来书写或修改一个宏，最后我们还可以执行Office中带有的宏。

为了方便高级用户使用，Office中还包含了Visual Basic编辑器，通过对宏的修改或自行编制，用户可以实现更方便、更个性化的功能。通过VBA还可以使用循环，编辑宏语句，使许多重复性的工作由计算机自己自动执行。

Office中的各个组件如Word、Excel、Access、Outlook，甚至Frontpage、PhotoDraw等都含有宏，而且均支持VBA语句，下面就向大家介绍如何创建和使用宏。

一、有关宏的预备知识

1. 创建宏的方法

Office中提供了两种创建宏的方法：用宏录制器录制宏和用Visual Basic编辑器编写宏。宏录制器可帮助用户轻松地创建宏，它可以把录制期间的一切操作步骤自动生成Visual Basic代码，这种方法尤其适用于初学者；第二种方法是利用Visual Basic编辑器通过直接撰写Visual Basic语句来完成，但这需要用户有一定的VBA基础。另外，你可在Visual Basic编辑器中打开已录制的宏，修改其中的指令；也可用Visual Basic编辑器创建包括Visual Basic指令的非常灵活而强有力的宏，而且不少有用的指令是无法使用录制的方式来完成的。

这两种方法都可以在“工具”菜单的“宏”子菜单中找到（如图1）。

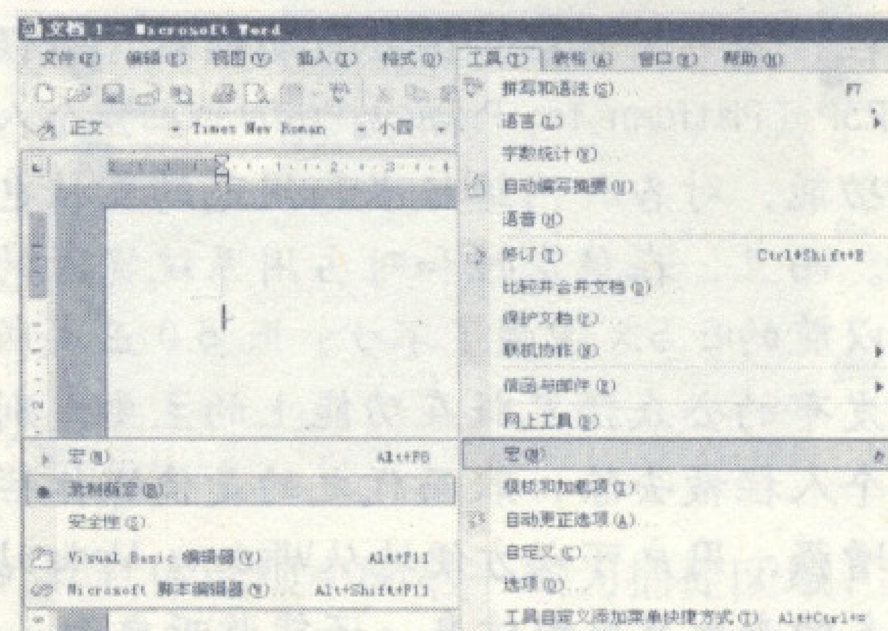


图 1

2. 宏的存储方式

在建立一个宏之前，首先要决定宏的存储方式。宏有3种存储方式：Office命令、全局宏和模板宏。Office命令是存储在应用程序中（如Winword.exe）的内部宏，许多内部宏是菜单命令，如File、New等，还有许多Office命令并不存在于菜单上，但可以为其指定快捷键或添加到工具栏按钮，并且在建立自己的宏时也可以调用它们，使用起来很方便；全局宏存储在Normal.dot模板中，可用于所有的文档和模板；模板宏存储在特定的模板中，只能作用于由该模板创建的文档。

3. 宏的运行和维护

运行宏比较正统的方法是单击“工具”→“宏”→“宏”，然后在“宏”窗口中选择你要运行的宏名，再单击“运行”按钮。其实在实际应用中，我们只需点击代表该宏的按钮或执行快捷键就行了。

如果需要修改某一宏的内容或者删除无用的宏，我们只需打开要编辑的宏所依附的模板，选择“工具”菜单中的“宏”命令，打开“宏”对话框，从“宏名”列表中选取要编辑的宏，再单击“编辑”按钮就可直接修改相应的指令，单击“删除”按钮可删除无用的宏。

二、如何创建和使用宏

1. 用宏录制器录制宏

以Word举例来说，我们可以把一个作者通讯地址录制成一个宏，那么当作者在文章中需要填写通讯地址时，点击通讯地址宏的命令按钮就可以把作者的通讯地址添加到文档中，而不必重复书写它。下面我们来看一下宏的录制过程。

宏的录制过程非常简单，在我们决定录制宏之前，首先确定将要录制的宏的名称，比如我们要录制一个宏的名字为“通讯地址”。录制宏的过程如下：

①指向“工具”菜单中的“宏”子菜单，然后单击“录制新宏”命令，弹出图2的对话框。

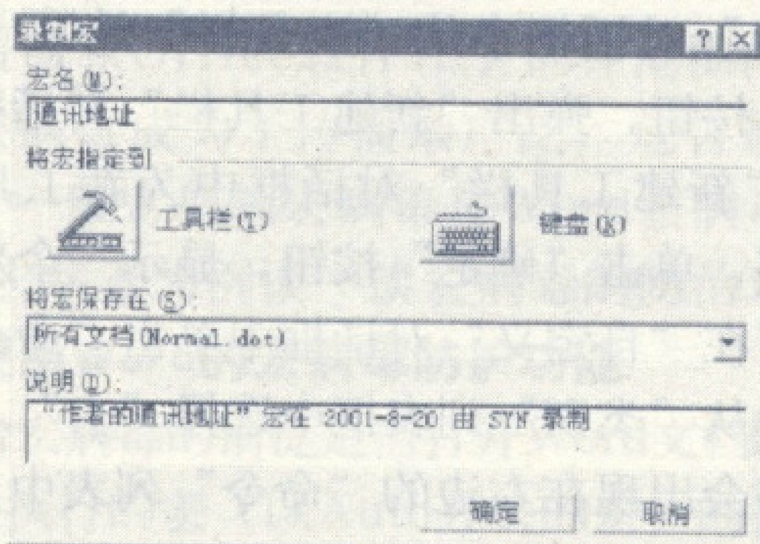


图 2

②在“宏名”框中，键入宏的名称，如“通讯地址”。

③在“将宏保存在”框中，若想使录制的宏能应用于所有的文档，则选“所有文档（Normal.dot）”（即全局宏）；反之，则选择与该宏相对应的文档。

④在“说明”框中，可键入对宏的说明，描述该宏的作用，如“作者的通讯地址”。

⑤若想以快捷键方便地运行宏，则单击“键盘”按钮，这时出现“自定义键盘”对话框。在“请按新快捷键”项中按下自定义的组合键，如Ctrl+Shift+D（如图3）。

⑥再按“关闭”按钮，出现“停止录制”工具栏，并且鼠标指针也变成了“磁带”状，即开始录制新宏。下面可在文档中键入文字，比如“山东省济南市经十路394号”，如果需要我们还可用键盘（Shift+左右方向键）选择正文后对其进行格

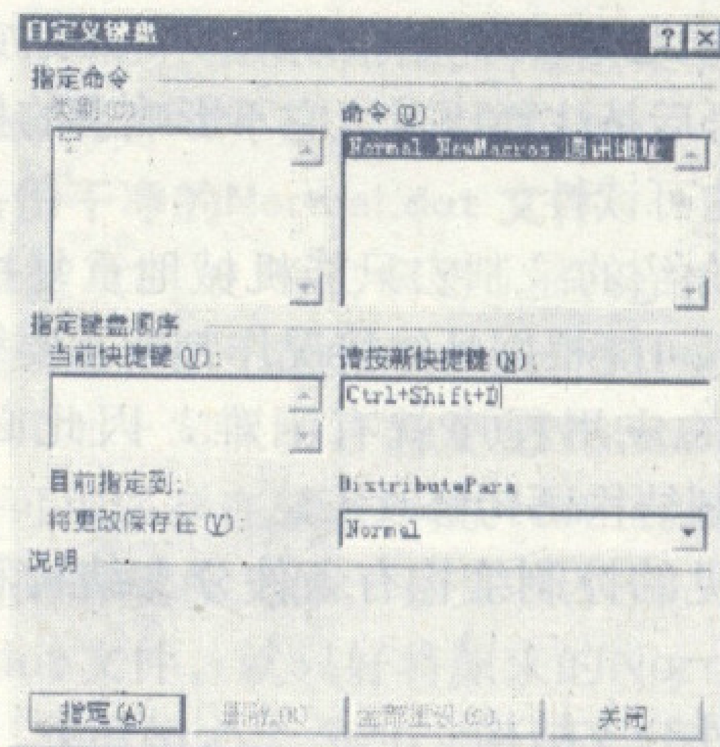


图 3

式设置。另外，在录制过程中若出现误操作，随时可暂停按钮来暂停录制。（如图4）



图 4

⑦一切完成后，按“停止录制”工具栏中停止按钮。至此，该宏已成功录制完毕。

2. 用Visual Basic编辑器编写宏

虽然用宏录制器录制宏的方法简单易行，但运用这种方式所得到的宏是把用户所有的操作步骤都一一记录，其中也不可避免地包括了某些误操作和恢复错误，因此这种录制宏生成的代码往往体积庞大，不易管理，而且某些高级的命令操作还需要通过直接输入VBA代码的方式来完成。所以要想成为真正意义上的宏专家，用Visual Basic编辑器直接编写宏代码将是你的必修科目。

VBA是Microsoft面向最终用户的应用软件通用的宏控制语言，它与目前较流行的Visual Basic for Windows（VB）既有区别，又有联系。VB是开发Windows应用程序的程序语言，是一种面向对象的程序设计语言，VBA是VB的一个子集，它更为强调的是对Office软件各类功能的一种控制。除此之外，它还能通过记录宏直接生成宏程序代码，当然，VBA也具备同VB一样的程序语言基本结构。另外，越来越多的软件开发商购买了VBA语言的使用权，如常用的绘图软件AutoCAD等均已支持VBA作为二次开发工具。这意味着我们懂得VB，就已经懂得了VBA，反之亦然。

打开Office某一组件的主界面，在“工具”菜单中指向“宏”，在子菜单中即可启动“Visual Basic编辑器”，此时界面上出现一组按纽，可进行宏语言的常规操作。它具有六大功能：录制宏、运行宏、继续执行宏、Visual Basic编辑器、控件工具箱和设计模式。宏是遵从标准的Visual Basic

规则编写的，以Sub开始，以End Sub结束，省略号或单引号后是注释语言，它不影响宏的执行，但可提高宏的可读性。

前面介绍的录制宏只能机械地重复执行某一操作，而不可能根据具体情况作判断，要编制一些较大规模的应用程序就有困难，因此必须通过VBA的控制结构语句修改宏。

最常见的控制结构有条件分支结构和循环控制结构。

①条件分支结构

If……Then……

Else……

End If

当IF的条件表达式为真时，执行If与Else之间的语句；如条件不真，则执行Else后面的语句。有关If语句更复杂的形式，可查看有关帮助信息。

②循环控制结构

For Each循环：For Each……Next。这种循环结构只适用于单个对象集，For Each语句是将同一对象集中的每个对象引用依次赋值给同一变量，其功能是为对象集中的每个对象重复执行一组语句。

For循环：For I=……To……

Next I

变量I称为循环计数器。执行For循环的过程是：先将初值赋值给循环计数器，执行语句序列，遇到Next语句，循环计数器增加1，再执行语句序列。每执行一次循环，循环计数器自动加1，直到循环计数器值大于To后的终值，即退出循环，若要在两个同类的对象集之前进行比较，则适用这种循环。

Do循环：Do Until……

Loop

Do Until

语句中的条件表达式与IF语句中的条件表达式一样，值为True或False。程序执行到循环时，重复执行循环体内的语句块，直到条件表达式为True，退出循环，继续执Loop语句后面的语句。

下面我们通过一个具体实例来说明。

例：在Word中经常需要对多处文字进行相同的格式设置，比如：设置为黑体、20磅、加粗、倾斜、带下划线等，我们就可以通过编写一个“宏”来自动完成这些繁琐的操作。

指向“工具”中“宏”子菜单的“宏”，在“宏名”栏中输入新“宏”名“文字设置”，点击“创建”。在系统打开的“VBA编辑器”中直接输入如下代码：

```
If Selection.Type=wdSelectionIP Then
MsgBox "请首先选定文字"
Else
Selection.Font.Name = "黑体"
Selection.Font.Size = 20
  Selection.Font.Bold = True
  Selection.Font.Italic = True
  Selection.Font.Underline = True
End If
```

该宏使用了条件分支结构，这样在执行时如果你没有选中相应的文字，系统首先会弹出“请首先选定文字”对话框。

3.为宏指定自定义工具栏和菜单栏

运行一个宏可以通过“宏”对话框，当然，还可以为宏指定一个自定义工具栏或往菜单栏添加一个自定义菜单，这方便了宏的运行。另外，可以为宏指定快捷键，这在前面举例中已经讲过了。

①为宏指定自定义工具栏的步骤

单击“视图”菜单中“工具栏”子菜单的“自定义”命令，弹出“自定义”对话框；单击“自定义”对话框中的“工具栏”选项卡，单击“新建”按钮，弹出“新建工具栏”对话框。

在“新建工具栏”对话框中为新工具栏键入一个名字，单击“确定”按钮，显示一个新的空白工具栏；在“自定义”对话框中单击“命令”选项卡，然后从“类别”列表框中选择“宏”，则当前可用的宏会出现在右边的“命令”列表中。

将要指定到工具栏的宏拖到这个自定义工具栏中，宏的名字便出现在这个工具栏中，单击某个图标便可以运行相应的宏。如果要将宏指定到现有的工具栏，和上述方法类似，只须把宏拖放到相应的工具栏即可。

②为宏指定自定义菜单的步骤

单击“视图”菜单中“工具栏”子菜单的“自定义”命令，弹出“自定义”对话框。在“自定义”对话框中单击“命令”选项卡，然后从“类别”列表框中选择“新菜单”，此时“新菜单”出现在“命令”列表中。从“命令”列表中把“新菜单”拖向菜单栏，并释放在菜单栏中。右键单击菜单栏中的“新菜单”，弹出菜单，在弹出菜单的“命名”文本框中键入为新菜单所取的名字。

从“自定义”对话框“命令”标签中的“类别”列表框中选择要指定到菜单的宏，单击新的自定义菜单，出现一个小的空白框，在将选中的宏从“类别”列表框中拖放到自定义菜单下的空白框

中，单击“关闭”按钮即告完成。

如果要将宏指定到现有的菜单栏，和上述方法类似，只需把宏拖放到相应的菜单栏即可。

三、宏病毒的防治对策

宏病毒是一种计算机病毒，之所以将宏病毒单独列出来，是因为它与传统的病毒有很大不同：它不感染*.exe、*.com 等可执行文件，而是将病毒代码以“宏”的形式潜伏在Office文档、模板或加载项中。如果打开了这样的文档或执行了触发宏病毒的操作，就可能激活宏病毒，将其传播到你的计算机中，并保存在Normal模板或共用模板中。从这时起，你打开的每个文档都会自动“感染”上宏病毒，如果其他人打开了这些被感染的文档，宏病毒将会传播到他们的计算机中。由于“宏”是使用VBA这样的高级语言编写的，因此其编写过程相对比较简单，而功能又十分强大。宏病毒的产生标志着制造病毒不再是专业程序员的专利，一个心怀不轨的人只需掌握一些基本的“宏”编写技巧即可编写出破坏力很大的宏病毒。

随着微软Office软件在全世界范围内的不断普及，宏病毒成为了传播最广泛、危害最大的一类病毒。一般常见的宏病毒是Word宏病毒，下面以Word宏病毒为例谈一谈宏病毒的防治对策。

1. 使用Word的宏病毒防护功能

防治宏病毒的前提是当打开Word文档时先禁止所有自动执行的宏（以Auto开头的宏）的执行。由于宏病毒的肆虐，微软公司在Word 97以上版本中都提供了此项功能，用户只需将其打开激活即可：

如果使用的是Word 97版本，则在启动Word后，选择“工具”选项，在弹出的对话框中，选中“常规”选项卡，保证其中的“宏病毒防护”复选框被选中，最后单击“确定”按钮完成并返回。

在Word 2000或Word 2002中，选择“工具”菜单中的“宏”子菜单中的“安全性”选项，在弹出的对话框中的“安全级”选项卡里，选中“高”或“中”选项， 最后单击“确定”按钮返回。

这样Word就有了防止“自动宏”执行的功能，如果打开的文件带有“自动宏”。Word 将自动弹出宏警告对话框，来让用户选择是否执行宏；如果选择了“取消宏”，那么这个Word文档将用只读形式打开，其内含的所有宏都没有执行。

2. 定期检查宏病毒防护是否被启用

有些病毒（如Jully Killer）会自动将Word的宏病毒防护改为禁用，如果不启用宏病毒警告功能，你的Word会很快再次被病毒感染的。具体启用方法是再重复一次上述方法。

3. 备份干净的Normal.dot 文件

为了能及时发现宏病毒，避免不必要的损失，平时可将一个干净的Normal.dot 文件保存在软盘中，并加上写保护。当发现Normal模板已被感染时，可用保存在软盘中的Normal.dot 文件替换已被感染的模板文件；如果找不到一个干净的Normal.dot 文件，就只好将原来的Normal.dot 文件删除，不用担心，Word 不会因为找不到Normal.dot 而拒绝启动，它会自动重新生成一个干净的没有任何外来宏的标准新Normal模板，最后运行杀毒软件彻底清除宏病毒。

4. 清除可疑的Autoexec.dot 文件

由于Word的宏病毒防护功能无法阻止启动Word时Autoexec.dot 中的宏，这样一旦你的Word被宏病毒感染过了，生成了带毒的Autoexec.dot，那么宏病毒防护也就没有任何作用了。如果你平时只使用Word进行普通的文字处理而很少使用宏编程的话，可到C 盘根目录下察看有没有可疑的Autoexec.dot 文件，如果有这个文件，而你又不知道它是什么时侯出现的话，请及时删除它。

5. 慎用来路不明的宏

当我们刚打开一个包含宏的Word文档时，有时可能首先会出现一个显示警告信息的对话框。面对这种情况，除非你确信这些宏是绝对安全的，否则就在该对话框中选择“禁用宏”或者“禁止打开”。如果你愿意选择“禁用宏”，则Word 97将会把此文档打开，不过只能作为一个只读文件了。要是在将此文档编辑完毕后保存修改结果，必须使用“文件”→“另存为”命令。Word 2000却允许编辑后将文档“保存”，但这样做会将其中的宏取消。

为了发挥该对话框的作用，建议在Word 97中不要将该对话框中的“在打开带有宏的工作簿之前始终提问”复选框的选中标记取消，因为这样做会使对所有Word文档默认的宏病毒防护失效。由于该复选框在Word 2000中没有提供，在Word 2000中可指向“工具”菜单中的“宏”子菜单，然后单击“安全性”命令，单击“可靠来源”选项卡，清除“信任所有安装的加载项和模板”复选框。

虽然上述的防治措施简单有效，但用户千万不可认为拥有宏病毒防护这一屏障就能高枕无忧了，选择优秀的反病毒软件才是解决问题的根本。对于还在使用Word 97以前版本的用户来说，根本就没有宏病毒防护这一武器，所以就更要重视反病毒软件的选择了。

编辑导语

一个平静的早上发生了一件让我不平静的事：我要接手硬件栏目了。对我来说，这实在是一个意外，并不是说我不热爱编辑工作，而是我完完全全没有想到也没有准备过让自己去当编辑。但是当事情无法改变的时候，我们只有勇敢地面对，只有全情投入期望更好。我和朋友说过：生活中总是会出现一些意外，这些意外就象划过夜空的流星，有了意外的存在，生活才会变得精彩。不过意外始终是点缀，真正撑起自己那一片天空的，是一往无前的信心、百折不挠的努力和对生活本身的热爱。

收拾东西，走出评测室，心里忽然感到恋恋不舍，虽然在这里几个月的工作让我面容憔悴，头发也开始有了星星点点的斑白点缀，但是我永远都不会忘记在这里和同事们一道奋斗的日日夜夜，以及这份让我全部投入的工作。生活的车轮不会回头，尽管在过去的岁月里有太多的牵挂，也只有把它放下，勇敢地抬头，去迎接新的挑战！不过评测室的同事们还会时常看到我的，我的工作需要他们大力支持和配合。同样，以后读者也会经常看到我，而我则更加需要你们的支持。我认为，作为一本半月刊，有十几页的硬件已经足够，我会尽力在这十几页里，把读者最希望了解的内容奉献给大家。当然，我更欢迎读者把他们对我的栏目的意见、建议或者作品发到我的信箱，记住，在这里，我和你们一起成长。

在观望许久之后，我终于和同事们进村去买电脑了（从前那台已经卖掉），尽管一些配件没有达到预计的最低价，但是对我来说，时间的价值更高于那一点降价空间。我的配置单是：CPU: Intel P4 1.5G（423pin）、主板:Intel VC850、内存:Kingston PC800 Rambus 128M×2、声卡:Creative SB Live!豪华版、显卡:Gainward GeForce2 GTS Pro 64M DDR（4.5ns）、硬盘:IBM 60GXP 40G、鼠标:罗技银貂（二手）、键盘：罗技易上手、DVD-ROM:狮王12×、软驱：Mitsumi 1.44M、电源:世纪之星黄金版、显示器:Dell 17"（二手）、音箱：创新SoundWorks Digital 2.1。很多同事对我的"奢侈"张牙舞爪，可是我认为如果自己可以承受，追求喜欢的东西无可厚非，不知道大家会不会喜欢？我热爱好奇的读者、可爱的同事以及生活的丰富多采，但是我痛恨虚假，虚伪的东西将会在我面前受到最强烈的批判。

本期奉献给大家的是一篇关于PDA的文章，以及实验室推出的创新最近发布的声卡：Sound Blaster Audigy Platinum eX测试报告，记得创新的Sound Blaster Live!系列声卡的发布已经是3年以前，究竟Audigy有何过人之处想必所有喜欢多媒体的朋友都会关心，相信这篇测试报告会给您满意的答案。新品初评、市场行情和驱动热报还是继续。我们会渐渐地调整栏目的风格和构成，希望大家继续支持大软，支持我的硬件栏目，因为你们的关注和支持是我们前进的动力。

小虫

ljj@popsoft.com.cn

谛听天籁之声

——创新下一代声卡Sound Blaster Audigy初体验

晶合实验室

一 前言：创新声卡发展历史回顾

最初的PC机是没有声卡的，只能从PC小喇叭里发出“滴里搭拉”的刺耳声。直到Adlib声卡的诞生，电脑才真正有了发声能力。Adlib魔音声卡是由英国的Adlib Audio公司于1984年推出的，它的诞生开了电脑音频技术的先河。由于是早期产品，它在技术和性能上存在着许多不足之处，虽然我们称之为“声卡”，但它只具有FM合成音乐的能力，不能处理数字音频信号。

在相当长一段时间里，Adlib声卡曾是多媒体领域的一个重要标准，直到80年代后期创新（创新）的声霸卡（SoundBlaster）崛起后，Adlib才逐渐退出历史舞台。创新于1989年推出的SoundBlaster1.0版虽然仅有8位、单声道的采样率，在声音的回放效果上精度较低，但却首次为电脑同时加上了音乐合成和音频信号处理的功能，使人们第一次在PC上得到了音乐与音效的双重听觉享受。在声卡发展的历程中，Sound Blaster具有划时代的意义，它取代魔音卡而成为新的声卡标准。此后创新推出的后续产品Sound Blaster Pro增加了立体声功能，进一步加强了PC的音频处理能力，因此在当时编入了MPC1规格（第一代多媒体标准）。

在取得了音乐与音效的“完美”组合之后，创新并没有满足，而是在技术上寻求新的突破。1992年推出的Sound Blaster 16是第一款拥有16位采样精度的声卡，至此人们终于可以通过它实现CD音质（44.1KHz采样率、16bit立体声）的信号录制和回放，使声卡的音频品质达到了一个前所未有的高度。在此后相当长的时间内Sound Blaster 16成为了多媒体音频部分的新一代标准。此后，创新在95年推出了具有波表合成功能的Sound Blaster AWE32声卡，这是第一块采用WaveEffects合成技术的声卡，具有一个32复音的波表引擎，并集成了1MB容量的音色库，其MIDI合成效果大大超越了以前所有采用FM合成的声卡，而1996年推出的支持64复音的SB AWE64 Gold更是达到了ISA声卡的顶峰。

从Sound Blaster一直到SB AWE64 Gold，创新声卡始终是采用ISA接口形式的。随着技术的进一步发展，ISA接口过小的带宽成为声卡发展的瓶颈，把接口形式从ISA转移到PCI成为了声卡发展的大势所趋。PCI声卡从理论上具有更大的传输通道（ISA为8MB/s，PCI可达133MB/s），可以提升数据宽带，从而可以在声卡上实现三维音效和DLS（Down Loadable Sample）技术，使得声卡的性能得到多方面提升，但总体成本却能大幅度下降，可谓两全其美。创新公司在先期推出了几种带有试验性质的PCI产品之后，而最终在1998年第三季度发布了举世注目的EMU10K1音效芯片，并在这款可编程芯片的基础上推出了基于PCI总线、面向高端的SB Live! 系列声卡，其后推出的SB Live! 5.1系列更是锦上添花。

在成功收购了Aureal这个最大的对手之后，创新在高档多媒体声卡市场上几乎已经达到了的独孤求败的地步。但是值得庆幸的是，创新并没有从此失去创新精神，反而更加努力的进行研发工作。在SB Live! 推出三年以后，创新于今年八月推出了新一代Audigy声卡芯片和最新的EAX Advanced HD（高真度环境音效）技术。这款划时代的声卡到底能给我们带来怎样的听觉感受呢，晶合实验室在第一时间拿到了一块Sound Blaster Audigy Platinum eX，下面就让我们一



图1 Audigy Platinum eX

起来揭开它迷人的面纱。

二 Sound Blaster Audigy技术规格

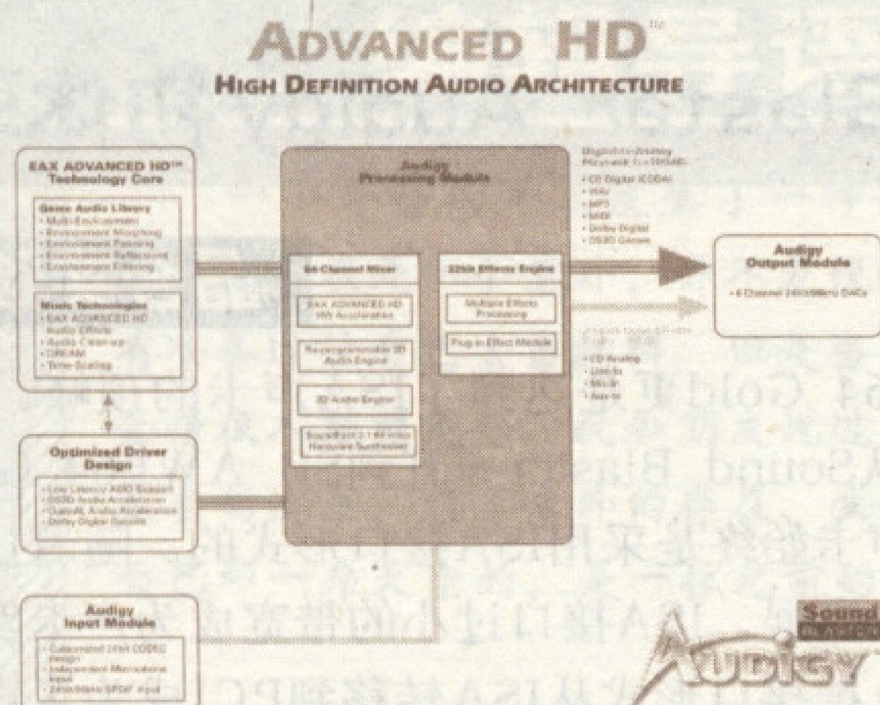


图2 技术规格

32位专业品质效果引擎

* 创新 Audigy专利效果处理器，完全的32位数字混音；

* Audigy支持实时的数字效果，可对音源实现混响、和声、Normalizer、变调或失真等效果处理；

* 多达131个可用硬件通道，对音频流进行处理、混音和定位。

高精度音频品质

* 模拟输出信噪比高达100dB；

* 以各自不同的采样率实现64个音频通道的回放；

* 48kHz采样率下，24位模数/数模转换器用于模拟音源输入/模拟5.1音箱输出；

* 在8、11.025、16、22.05、24、32、44.1和48kHz采样率下以16位方式录音；

* 支持Sony/PHILIPS数字接口（SPDIF），最高24位/96kHz的音频信号输入；

* 44.1、48或96kHz可选采样率，最高24位解析率下的SPDIF Output；

* 支持ASIO标准的低延时多轨录音。

* EAX ADVANCED HD高品质音频及3D音频技术；

* 用户可选的设置，可针对麦克风、2、4或5.1音箱系统进行优化；

* Dolby数码音频解码以模拟或数字模式输出至5.1音箱；

* 可升级的3D音频构架；

* 游戏中硬件加速EAX Advanced HD；

* EAX预置效果——用户可选、模拟声学环境的DSP模式。

逼真的波表合成器

* 64硬件复音，创新获得专利的8点插值技术，将失真降至最低水平；

* 48个MIDI通道，128种GM&GS兼容乐器和10套打击乐器；

* Sound Font技术提供用户可设的波表样本设置，理论上在系统内存中可装载任意大小的音色库用于专业音乐制作（系统内存空间大小的一半可用于装载音色库）。

SB1394连接

* 以最高400Mbps的传输率高速连接IEEE1394设备，支持热插拔；

* 用于端对端通讯的内部连接，最多可连接63个设备。

MIDI接口/游戏杆接口

* 支持数字、模拟及DirectInput游戏设备；

* 通过Sound Blaster Audigy Drive同时支持两个MIDI设备。

三 测试

首先还是让我们来看看测试平台：

主板：SIS735（矽统样板）
CPU：AMD Duron 750MHz
内存：128M Nanya DDR
显卡：创新 TNT2 Ultra 32M
声卡：创新 Sound Blaster Audigy Platinum eX
硬盘：迈拓金钻四代20G
光驱：美达非凡12 DVD + Acer 50×CD-ROM
操作系统：Windows98 SE（4.10.2222A 英文版）
声卡驱动程序版本：4.12.01.0125

试听的时候我们采用的是惠威的M-20L音箱和SONY MDR-E868耳机，测试游戏和DVD回放的时候采用创新 Inspire 5.1 5300音箱。由于条件限制，我们使用的这几款音箱和耳机都不是发烧级的，但接近大多数普通用户的实际使用环境，毕竟以前Live!系列的用户中使用Hi-Fi系统的也并不多。

鉴于Audigy芯片性能强劲，功能众多，为此我们设计了如下测试方案：

1. 外观与接口，这是第一印象；

2. 数字音频回放和信噪比测试，这一项是大家比较关心的；

3. 在游戏中的定位效果测试，除了Audigy自

带的EAX金矿演示程序之外，我们还采用了《极品飞车Ⅳ》和《虚幻竞技场》这两款支持EAX的游戏进行测试；

4. MIDI效果测试，采用《梁祝》小提琴协奏曲、贝多芬《献给爱丽丝》钢琴曲和几首SB AWE64带的MIDI作为测试用的基本曲目；

5. Dolby Digital 5.1（AC-3）解码测试，我们播放了Audigy驱动盘上附带的AC3文件，并且使用了一张支持AC-3的《U-571》DVD碟；

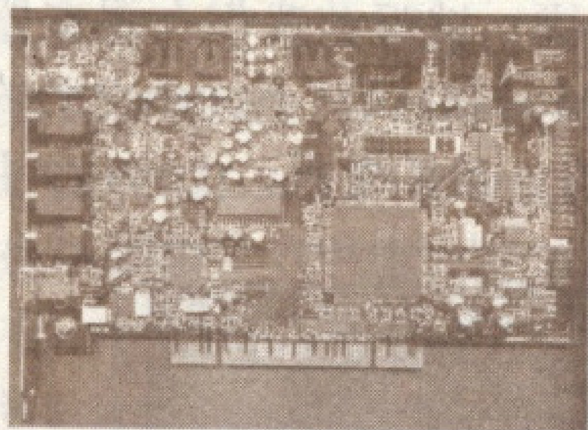
6. 性能测试，Audigy的性能是SB Live! 的四倍吗？我们使用AudioBench99和Quake3、MDK Ⅱ这两款游戏进行测试，同时测试了SB Live!、Aureal SQ2500（AU8830）、Diamond MX400这三款"上一代"的高档声卡在同样条件下的表现，作为对比。我们还使用了一块市场上常见的低档声卡——8738，看看高端声卡除了音质以外，究竟"高"在哪里；

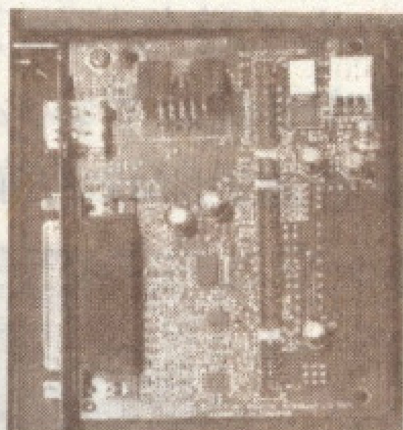
7. SB1394接口测试，我们在迈拓公司的帮助下，拿到了一款80G的迈拓IEEE1394接口硬盘，用来测试Audigy自带的SB1394的性能和设备兼容性，使用软件为SiSoft Sandra 2001和Winbench99 V2.0；

8. 兼容性测试，主要测试Audigy在不同操作系统和硬件平台下是否能够正常工作。

外观与接口

我们取得的测试样品是一套Sound Blaster Audigy Platinum eX，带有外置Audigy Drive和遥控器。Audigy的主卡和子卡都继承了创新SB


图3 主卡


图4 子卡

Live! 系列的一贯风格，黑褐色的PCB板，卡上大量使用了贴片元件，但电容仍是普通的电解电容，整体上看元件安装非常整齐，做工精细。我们可以看到，Audigy芯片比较薄，但面积很大，差不多是EMU10K1的两倍左右。主卡上的CODEC芯片为PHILIPS的UDA1328T，从飞利浦半导体的网站上我们得知，这是一颗六声道24bit的DAC（数模转换芯片），支持5-100 kHz的采样频率，信噪比可达106dB，这与Audigy的指标

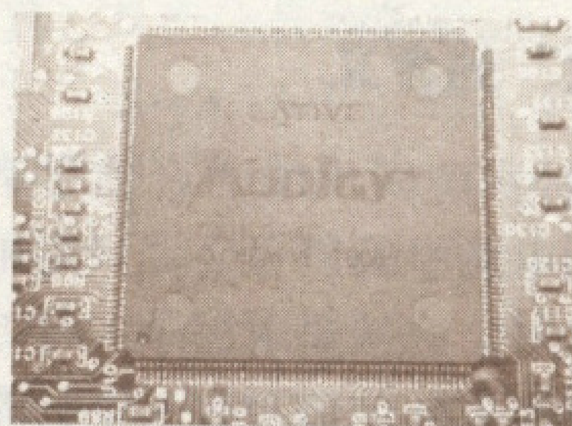
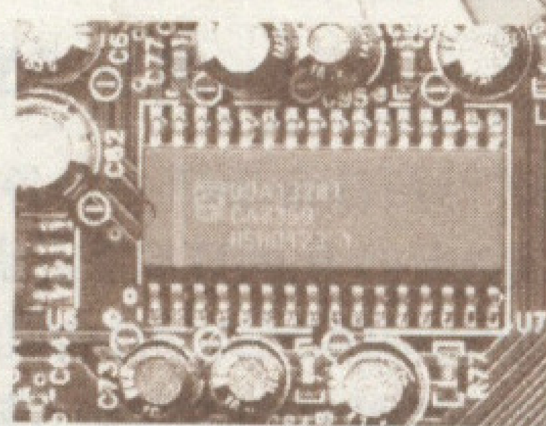


图5 Audigy芯片


图6 CODEC芯片

相符。同SB Live! 一样，Audigy的主卡插孔都镀了金，可以有效防止氧化，减少不必要的信号损耗。随卡带有全新的外置Audigy Drive，黑色的外观，众多的设备端口，闪闪发光的镀金接口，给人的感觉非常美观大气，很有点专业味道。这是Audigy Drive的内部：子卡与Audigy Drive连线比视频电缆还粗的多，并也配有磁环以减少信号干扰。

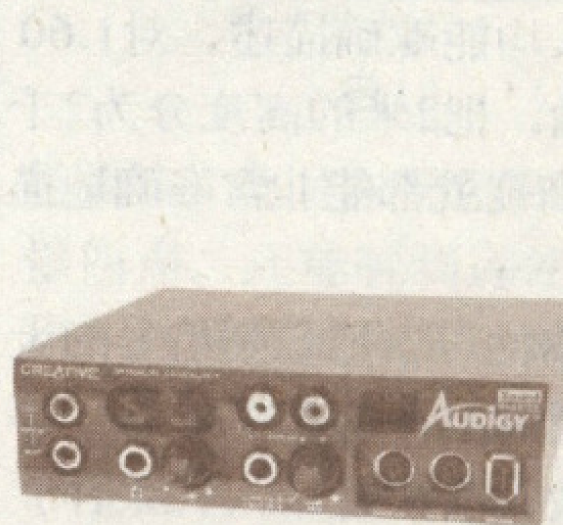
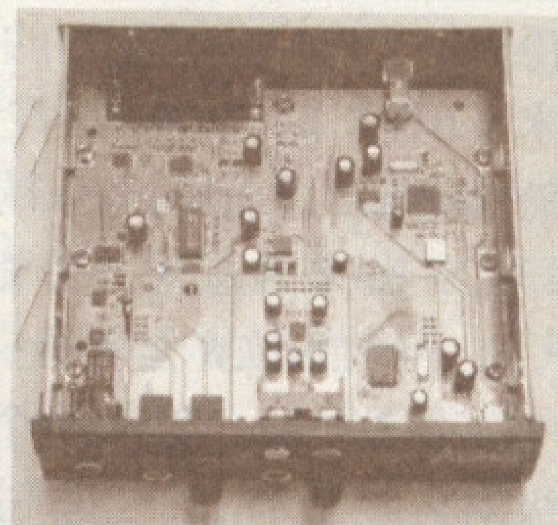


图7 Audigy Drive


图8 Drive的内部

在输入输出端口方面，Audigy主卡的板载连接端口有：前置线形输出、后置线形输出、模拟（中置及低音炮）/数字输出（S/PDIF输出）、线性输入、麦克风输入、SB1394接口、电话应答设备输入（TAD）、模拟CD音频输入、数字CD音频输入（CD SPDIF）、用于外接MIDI及游戏杆端口信号的15针扩展头、用于连接Audigy Drive的内部SB1394扩展头和用于连接子卡的扩展头等等。Audigy Drive前面板连接端口有：PCM SPDIF输入/输出（RCA/同轴插孔）、带有音量控制的耳机输出（1/4英寸立体声插孔）、线性输入（1/4英寸立体声插孔，与麦克风输入2共用）、麦克风输入2（带有增益控制的1/4英寸插孔）、MIDI输入、MIDI输出、光纤SPDIF输入/输出、立体声辅助输入（2个RCA/同轴插孔）、SB1394接口和红外接收窗口。众多的接口真可谓是琳琅满目，即使对于那些高要求的发烧友而言也足够用了。

音频回放测试

这也许大家是大家最关心的问题之一，毕竟作为一块声卡，最最基本的功能就是如实再现声音。这里我们先给大家介绍一些相关的背景知识：

声卡“位”的含义

在日常生活中，各种声源发出的声音信号都是连续变化的模拟量。而电脑中的声音文件只能用数字量0和1来记录声音信号。这就要求在录入时，把采集的模拟声音信号转换成数字信号存入电脑的声音文件中，而在播放时再把数字信号还原成模拟声音信号输出。声卡的位是指声卡在采集和播放声音文件时所使用数字声音信号的二进制位数。声卡的位客观地反映了数字声音信号对输入声音信号描述的准确程度。用一个例子可以说明它的含义：

把2米的高度分为4份来度量人的高度。对1.50米的人来说很合适，他恰好占3份，但对1.60米、1.75米高的人却无法准确描述，仍只能表达为3份。但若将2米的高度分为8份，对1.50米（6份）、1.75米（7份）的人均能准确描述，对1.60米（6份）的人却无法准确。把2米的高度分为2千份（毫米），对所有人的高度就都能非常准确地描述了。如果分成20万份呢……

声卡的位亦是如此，8位声卡把音频信号的大小（音量）分为2^8=256个等级（0－225），每一等级对应一个8位的二进制数。在声音录入（采样）时按其（音量大小）给定一个二进制数，播放时按此二进制数实施还原。16位声卡把音频信号的大小分为2^{16}=65536个等级（0－65535）实施上述转换，显然它对音频信号（音量大小）的描述比8位声卡准确的多。24位声卡则有更高级精度，因此，声卡的位数越高，性能就越强。

音频流都存在一个采样频率和采样大小的问题，所谓采样频率，就是模拟转数字时每秒对声波取样的数量，而采样大小是对声波的“振幅”进行切割，形成类似阶梯的度量单位。在单位时间内取样的数量越多就会越接近原始的模拟讯号，越多的阶数就越能精确描述每个取样的振幅高度，在还原数字信号的过程中也就越接近原始的声音。目前一般的民用声卡最高支持16bit采样，48kHz采样频率，而Audigy宣称能够支持24bit，96kHz的，是不是意味着Audigy不再是一块16bit的声卡，而是一块24bit的声卡了呢？我们从上面的Audigy技术规格中可以看到，Audigy支持“48kHz采样率下，24位模数/数模转换器用于模拟音源输入/模拟5.1音箱输出”，而在录音方面，支持“8、11.025、16、22.05、24、32、44.1和48kHz采样率下以16位方式录音”，也就是说Audigy在回放方面是24位的，录音方式还是16位的。这也难怪，一块支持18bit录音的专业录音卡都要数千元，Audigy如果能够以区区一两千元的价位实现真正的24bit录音，就有点不可思议了。不过相对于过去16位的SB Live! 来说，Audigy能够支持24位/96kHz的多声道数模/模数转换，已经有了质的提高。从理论上说，Audigy的音频回放品质将有很大的提高，那么就让我们来试听一下吧：

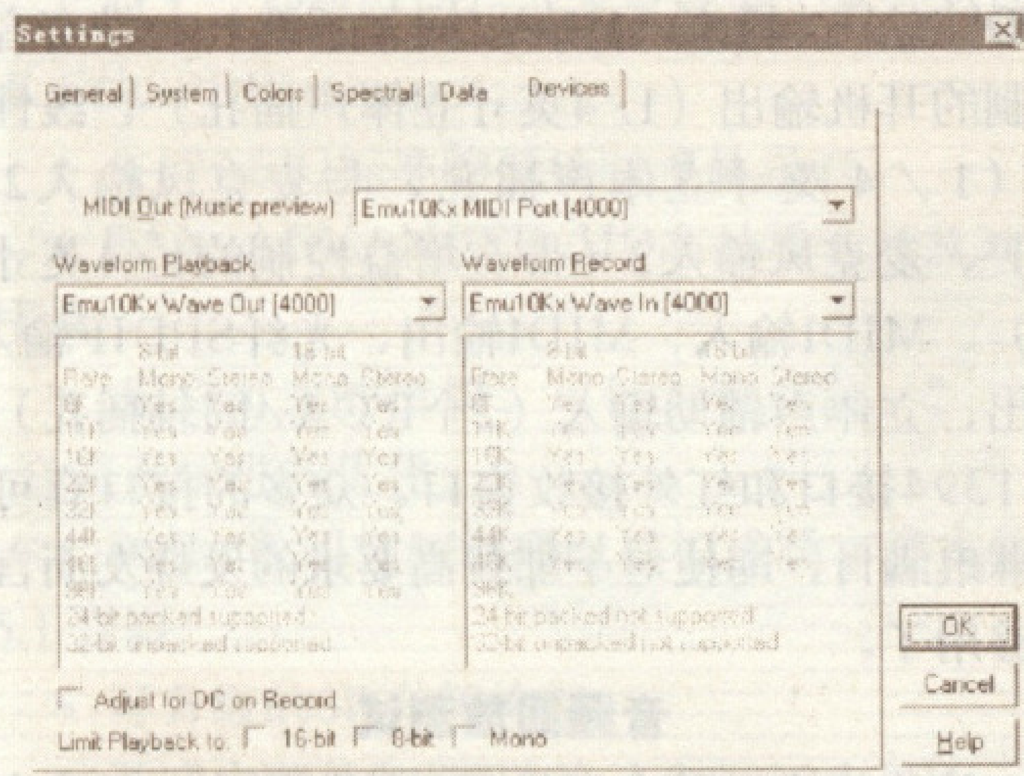


图9　在CoolEdit2000设置中显示出的Audigy支持的WAVE输出以及WAVE输入格式。

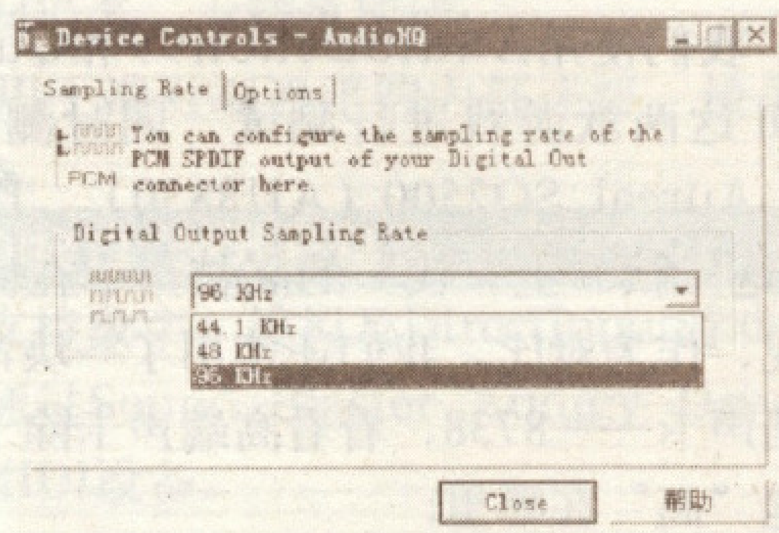


图10　模数转换

为了避免其他干扰，试听前我们在混音器中把除主音量、Wave/Mp3和MIDI Synth之外的所有声音通道都设为静音。我们发现，Audigy主卡的模拟输出信噪比很出色，我们先接上了SONY MDR-E868耳机，这是一款采用了SONY蓝宝石蒸发涂层震膜的高档耳塞，灵敏度很高，我们把Audigy的音量调到最大，也就仅仅听到非常微弱

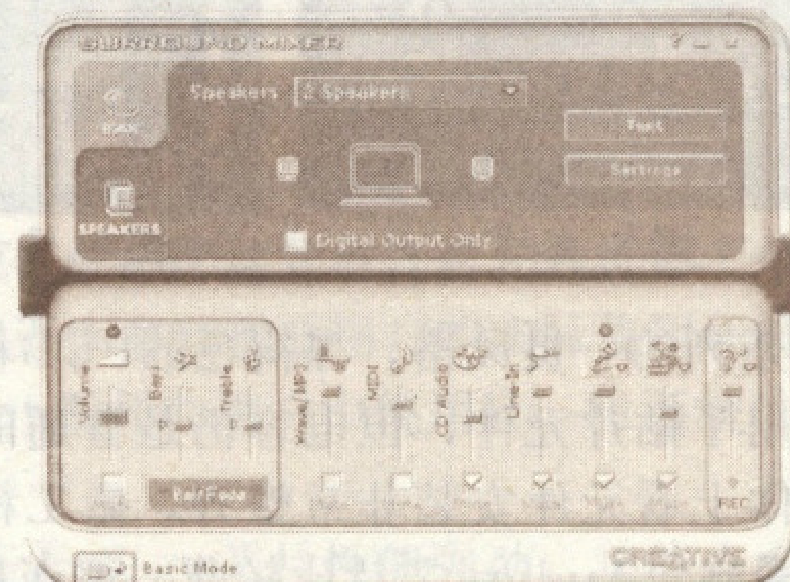


图11　混音器

的一丝噪声。我们先放入一张Enya的CD碟试听，感觉Enya的歌声亮丽了许多，左右声道的音效分离的很明了，高音清澈，中音柔和细腻，总体感觉声音的层次感很不错，相当清澈、干净，不含一点杂质，初听的时候很有让人耳目一新的感觉。接下来我们放了一首Eagles的《加州旅馆》，鼓声非常结实有力，听的时间长了，低音会把头震得很眩晕。然后我们接上惠威的M－20L音箱，这款音箱的中高音单元质量不错，回放人声的效果很好，我们放入一张林志炫的《单身情歌》，中音很有磁性，富有感染力，音乐味很浓。总的来说，同SB Live! 相比，Audigy的高低音不像过去那么“窄”，音域变得非常宽广，细节丰富多了，声音非常温暖，给人一种很亲切的模拟味的感觉。

对多音频流的支持是PCI声卡的基本功能之一，SB Live! 对此就支持得很好，Audigy理应没有问题，不过我们还是做了这方面的测试。我们同时打开Winamp、创新 Playcenter和Windows MediaPlayer，在使用WaveOut端口播放不同的Mp3文件的时候，我们开启了QQ，让同事给自己发消息，看是否能听见那熟悉的“嘀嘀”声。结果在意料之中，虽然多个文件同时播放听起来有些乱，但稍微注意一点听，还是能够清楚的识别出不同歌曲的，QQ的提示音也清晰可闻，可见Audigy对多音频流支持得非常好。

声卡游戏音效和定位效果（EAX Advanced HD）测试

创新公司声称Audigy拥有SB Live!4 倍的运算能力，Live! 的运算能力已经非常强大了，推出这么多年一直无人超越，那么如此强大的运算能力该如何发挥呢？好马配好鞍，有了强劲的声卡芯片，以往的EAX音效就显得有些过时了，创新显然也认识到了这一点。此次随Audigy芯片发布的还有一位明星，那就是配合Audigy 的 EAX Advanced HD（高真度环境音效）技术，它包含了更复杂的音频运算法则、能渲染更真实的声音效果和各种声音反射效果。EAX Advanced HD能为游戏提供极真实的音乐效果，它包含了众多的新技术，比如多环境效果（Multi-Environment）、环境转换（Environment Morphing）、环境反射（Environment Reflections）、环境回声（Environment Panning）、环境过滤（Environment Filtering）等等，这些技术都极大的丰富了游戏中地声音效果，同时也让游戏编制者能简单地设计复杂的环境音效，在游戏中产生更逼真、自然的音场效果。

EAX Advanced HD中，最重要的就是多环境效果（Multi-Environment），它可以在同一时间里，模拟出4种环境声音效果。每一种环境音效之间可以互相影响，因此通过多环境效果技术，可以在游戏中制造出异常真实，而且场景丰富的声音效果，让玩家真正的体会到身临其境的感受。在多环境效果中，你不仅仅可以听到你所在地点发生的声音效果，同时还能听到周围的音效。举个例子来说明，比如在游戏中，你处于一个走廊与鬼怪进行战斗，此时你听到的不仅仅是怪物们在走廊中的惨叫声，还能听到远处的大厅中妖怪发出的哭嚎声，这样你就知道走廊的尽头一定是通向一间大厅。一旦这样的技术得到广泛应用，游戏中的各种环境效果肯定会丰富而真实。



图12、13 多环境效果

在Audigy附带的软件中，有一个支持EAX Advanced HD的“金矿”演示程序，我们接上了创新 Inspire 5.1 5300音箱，然后将声卡设置为5.1声道，进入了这个演示程序。让我们用它来测试一下EAX Advanced HD的效果，同时简单了解一下其中几种技术的特征：

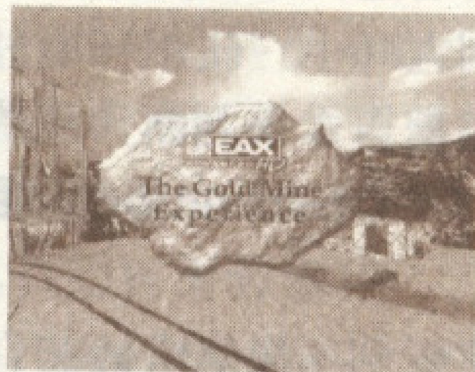


图14 演示程序

环境转换（Environment Morphing）

用来模拟一系列不中断的环境音效，例如一个人从一间屋子走到另一间屋子的过程经历的声音效果。环境转换技术就是在两种环境效果之间进行调整，不断减少其中一种，而增加另一种，从而让我们感受到两钟音效之间平滑的转换。显然，环境转换技术最大的用途是当我们在不同的环境中切换时，能清晰的感受到声音发生的变化，大大提高了游戏中声音的真实性。在“金矿”Demo中，游戏中的人从外界走进矿坑的通道，环境的混响以及声音的反射并不是突变的，能够明显感觉到坑道外面的鸟叫声慢慢变得遥远，回音逐渐加强，而不是像过去的EAX那样突然由空旷逐渐变得沉闷。

环境反射（Environment Reflections）

可以模拟出声音在墙壁、地板、天花板或者其他物体上反射后产生的效果，它能极大的增加声音的三维效果。在“金矿”Demo中，当采用了环境反射音效之后，玩家处于一个广阔的空间中，不但能听到飞行的鸟发出的叫声的位置变化，同时也能听到很多发射后的子音源发出的声音，这样整体的空旷感就非常明显，营造的三维效果也就很突出了。值得一提的是，尽管创新强调EAX Advanced HD是他们开发出的全新技术，不过熟悉A3D的朋友一定会发现，这实际上就是A3D 2.0中的Wavetracing技术。过去，玩家们一般都认为A3D的定位效果要强于SB Live! 的EAX。现在看来，在收购了Aureal之后，创新也将A3D中一些先进的技术逐渐融合到EAX Advanced HD当中来了，这不能不说是广大玩家的福气。

环境回声技术（Environment Panning）

通过制造空间的回响声音，让人凭借声音就能感受到物体远近的技术。在“金矿”Demo中，一大群鸣叫着的鸟从远处的坑道里向游戏者的方向飞出，随着鸟的飞近，可以很明显地感觉到鸟鸣的回响减弱和响度的加强。

环境过滤（Environment Filtering）

能准确模拟声波的传播。声音会根据声源和听者之间距离的远近，经过衰减和过滤效果，再传到人耳中。使用环境过滤效果的游戏中，人们可以根据声音来判断声源的距离。

Obstruction（阻塞）和Occlusion（封闭）

阻塞效果可以在声音传播被物体阻挡时让玩家听到不很清晰的声音，用来模拟听者与声源之间有小面积障碍时的情景；封闭效果可以让游戏者听到隔壁传来的闭塞的声音。“金矿”Demo中，房子旁边有一台正在工作的机器，发出很响的声音，当玩家走到房子背后时，明显可以发现被房子阻挡后，传到耳朵里的机器噪声小多了；而如果进到屋子里面，就可以感觉到机器噪声开始发闷。

介绍了这么多的新技术，那么具体到游戏中又感觉如何呢？我们首先进入《极品飞车Ⅳ》，选择警匪追踪模式，在快进隧道时、在隧道内和即将出隧道时的回声细节都有很大不同，前后车体与山壁的碰撞，轮胎与地面的摩擦等效果非常逼真。尤其是将驾驶模式设置成座舱模式后，感觉就像真的坐在汽车里一样，马达的轰鸣声包围在着你，警车刺耳的警笛声就在车后隐隐地传来，警察的喊话不时在耳边响起。当超过前面的一辆警车时，可以清晰地感觉到警笛声由远及近，呼啸而过，再传到后方，忽左忽右，飘浮不定，真实得让人难以置信。

我们随后又运行了《虚幻竞技场》，在“Audio Mode”的选项中设为EAX环境音效，进入游戏立刻被融入到一种恐怖的气氛中，在忽明忽暗的大厅中，可以清晰地听到自己的脚步声以及回声，远处不时传来各种惨叫声，怪物躲在黑暗处，发出低沉的、恐怖的声音。在其中一关里，主角处在一个封闭的大厅中，隔壁同伴被怪物撕成碎片的惨叫声不绝于耳……随着游戏的进行，枪声、炮声、喘息声、惨叫声表现得淋漓尽致。稍稍留意一下，你就可以分辨出前后左右、距离远近等完全三维的环境效果，比如左方射来的子弹、后方传来的炮声，甚至炮弹发射后从头顶呈弧线飞过的刺耳声都清晰可闻，足见其定位的准确性和声效的真实性。不过太真实的效果让我们觉得这个游戏更加可怕，好在这只是一次音效的测试！

MIDI效果测试

Audigy的MIDI合成引擎相当强大，它支持64硬件复音，48个MIDI通道，128种GM&GS兼容乐器和10套打击乐器。采用创新特有的Sound Font技术，用户可以自己加载不同的波表样本以获得相应的效果。Audigy能够加载的最大Soundfont容量为系统总内存数的一半，最大支持4G数据库。我们使用了多套不同的音色库进行了测试，其中包括Audigy自带的8M音色库和一些第三方的音色库。我们装入8MB的波表库，感觉回放效果和过去的



图15 8M音色库

SB Live! 差别不是很明显。我们接着试验了其他一些音色库，其中有著名的“短歌行62M音色库”，这套音色库拥有极佳的音色，但由于体积太大，过去用于SB Live! 时，在播放了一段时间以后个别MIDI音色会出现丢失现象，有些MIDI乐曲甚至会出现演奏混乱。在测试Audigy时，我们也特意加载了这个庞然大物，在EAX控制中设置好混响、和声等效果后播放《梁祝》和AWE64、Audigy等

声卡自带的一些MIDI，Audigy的表现完全正常，回放效果也大为改观，感觉十分震撼，明显强于创新自带的音色库。看来Audigy和SB Live! 一样，需要大容量、高质量的音色库才能完全发挥出水平。值得一提的是，我们找到了一个容量达21M的“斯坦威钢琴音色库”，虽然只有一种钢琴音色，但是用Audigy配合它播放Windows自带的贝多芬《献给爱丽丝》钢琴曲效果极佳，以至于在测试的时候有同事问我是不是在播放CD。

为了让大家更好的体验Audigy优秀的MIDI合成效果，我们特意用Audigy将几首经典的MIDI合成后录制成MP3文件，放入这期的《水晶宝合》中，其中有《梁祝》片断、《献给爱丽丝》、《帝国时代》游戏片头曲和Audigy、AWE64自带的几首MIDI，包括那首经典的64复音Symphony交响乐，希望大家喜欢。我们同时也附上这几首MIDI的原始文件，大家可以自己播放着比较一下。

复音数的含义与作用

声卡型号中“32”、“64”的含义指的是声卡的复音数，复音就是同时发音的个数。如果在一台电子琴上同时按下一排琴键，那么是否所有被按下琴键所发出的音符都能被听到了呢？这就与这台电子琴所能发出的最大复音数有关。32复音声卡在播放MIDI音乐时，只要乐曲中复音数小于或等于32，则可听到乐曲中的所有声部。当然，拥有64复音的声卡就可以欣赏更丰满一些的音乐。相反，如果一首MIDI乐曲中的复音数超过了声卡的复音数，则将丢失某些声部，但一般不会丢掉主旋律。

DVD播放AC-3与DTS解码质量测试

Audigy支持Dolby数字解码（AC-3），我们拿到的这款样品的包装里没有找到授权证书，但在Surround Mixer的音箱设置界面中有Dobly Digital AC-3的标志和相关的设定，想必是经过了Dobly官方认可的。在实际测试中，无论是PowerDVD还是WinDVD，都能使用模拟6.1 声道输出，六个声道完全正常。Audigy也能通过选择“SPDIF输出”捕获到AC-3信号，并进行相关的解码输出。遗憾的是Audigy目前还不能支持DTS解码，只能通过软件内置的解码器将解出的音频信号传送至5.1 声道输出，从主观听觉上说，

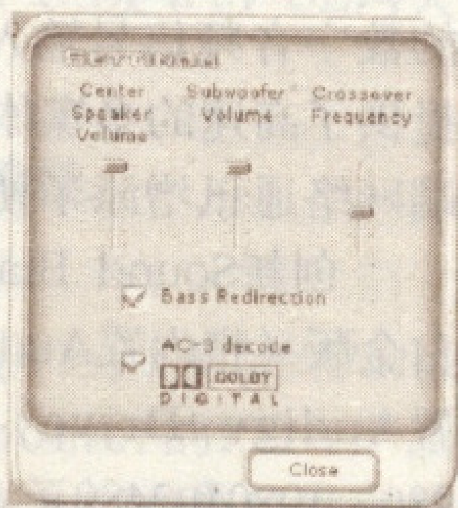


图16 AC-3标志



图17 5300音箱

Audigy在播放DVD时体现出良好的定位感和临场感，音质上也非常清晰，这应该归功于Audigy强大的音频处理器以及较好的信号传输运算解码机制。我们测试时使用的是创新Inspire 5.1 5300音箱，如果您想要用Audigy真正体验一下家庭影院带给您的震撼效果，一套高档的5.1 模拟音箱还是必不可少的。

声卡性能对比测试

以前SB Live! 一个相当大的优点就是对CPU的需求依赖很低，Audigy的性能号称比SB Live! 都要强四倍，那么到底是不是这样呢？还是让我们来看看测试结果吧：

我们看到即使是在44.1kHz/16bit/32 Voice下，Audigy的CPU占用率也始终不到1%，比SB

	Aureal SQ2500 (8830)	CMI8738	Creative SB Audigy	Creative SB Live!	Diamond MX400
DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Static Hardware Voices	32	32	32	32	32
DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Static Voice 16 (Percent Used)	0	[illegible]	0	0	0.768
DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Static Voice 32 (Percent Used)	0	14.2	0	0	1.82
DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 16bit, Streaming Hardware Voices	32	32	32	32	32
DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 16bit, Streaming Voice 8 (Percent Used)	0	[illegible]	0	0	2.54
DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 16bit, Streaming Voice 16 (Percent Used)	0	[illegible]	0	0	3.1
DirectSound CPU Util, 44.1 kHz, 16bit, Streaming Voice 32 (Percent Used)	0	14.1	0	0	2.21
DirectSound3D CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Static Hardware Voices	32	32	32	32	32
DirectSound3D CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Static Voice 8 (Percent Used)	1.05	3.92	0.479	0.875	[illegible]
DirectSound3D CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Static Voice 16 (Percent Used)	1.06	[illegible]	0.561	1.14	5.78
DirectSound3D CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Static Voice 32 (Percent Used)	1.57	[illegible]	0.993	2.25	7.72
DirectSound3D CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Streaming Hardware Voices	32	32	32	32	32
DirectSound3D CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Streaming Voice 8 (Percent Used)	1.19	[illegible]	0.46	0.899	2.74
DirectSound3D CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Streaming Voice 16 (Percent Used)	1.19	[illegible]	0.507	1.15	3.46
DirectSound3D CPU Util, 44.1 kHz, 16 bit, Streaming Voice 32 (Percent Used)	1.78	[illegible]	0.506	2.4	5.41

图18 AudioBench99 V1.0 测试结果

Live! 还要低不少，有些项目的分值甚至不到SB Live! 的四分之一，比起其他声卡来说更是遥遥领先，看来创新宣称Audigy的处理速度是SB Live! 的四倍，还是有一定根据的。

游戏中的性能测试：（测试成绩表）

Quake Ⅲ测试，在Normal模式运行Demo1		
声卡	Low Sound Quality	High Sound Quality
SB Audigy	86.8	81.4
SB Live!	85.3	79.5
Aureal SQ2500	83.4	77.4
Diamond MX400	83.4	79.3
CMI 8738	72	69.4

MDK Ⅱ，640×480/16bit		
声卡	关闭3D Sound	开启3D Sound
SB Audigy	84.6	83.6
SB Live!	83.2	81.06
Aureal SQ2500	82.33	80.36
Diamond MX400	82.27	76.51
CMI 8738	63.1	60.03

从测试结果我们可以发现，Audigy在所有的项目中均力拔头筹，特别是在High Sound Quality设定下表现非常抢眼，这与Audiobench中的表现相符。当然，相对于使用高档显卡带来的性

能提升来说，这区区几个fps的差异似乎显得微不足道，甚至把显卡或者CPU超上10个MHz就能够得到。但是，从另一个角度来看，区区几个fps的差异也说明目前的游戏软件还未能让Audigy完全展现出它的实力。

近几年，随着显卡的3D处理能力的不断增强，新开发出的游戏画面复杂程度也在不断提升。和3D显卡的成长一样，3D声卡的在游戏中的作用也必将越来越明显。过去，由于声卡的音频处理能力有限，为了不给CPU造成过大的负担，3D音效在游戏中的使用相当有限。大场景的即时战略、策略类游戏中的2D音效还可以忍受，可是如果在临场感较强的Quake类和赛车、飞行等模拟游戏只能靠双眼判断形势，将会大大削弱游戏的临场感，有违“多媒体”的初衷，在一些带恐怖色彩的游戏中，这一缺点更是明显。Audigy强劲的音频处理能力给游戏软件提供了更为强大的音效处理平台，广大游戏厂商完全可以在游戏中加入更加复杂、更为逼真的3D音效，这样玩家就可以更尽情地投入到拟真的现实空间，听音定位，在游戏中大展身手。

IE1394接口速度测试

创新在Audigy声卡中引入了SB1394接口，与IEEE1394设备兼容。它提供了高速的多媒体数字设备连接方式，也给端对端网络通讯提供了便利而

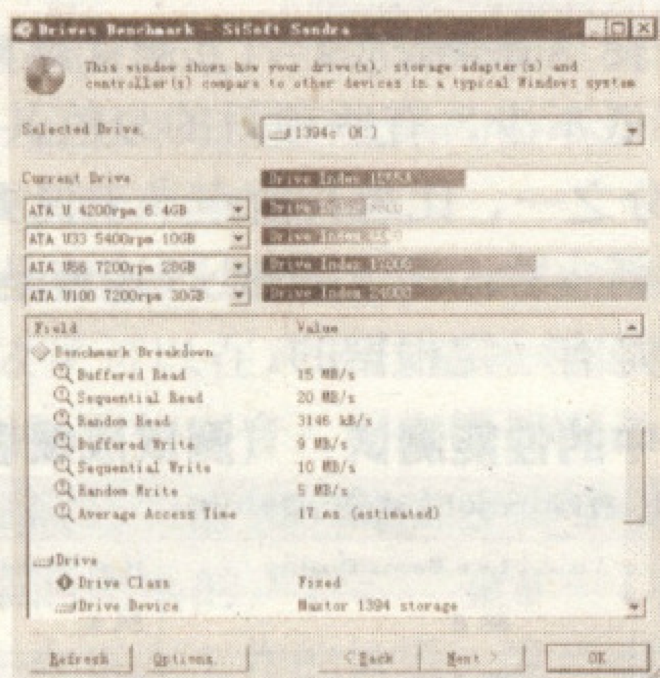


图19 1394接口测试结果

	Creative SB 1394
WinBench 99/Business Disk WinMark 99 (Thousand Bytes/Sec)	4710
WinBench 99/Disk Access Time (Milliseconds)	14.1
WinBench 99/Disk CPU Utilization (Percent Used)	3.3
WinBench 99/Disk Playback/Bus:Overall (Thousand Bytes/Sec)	4710
WinBench 99/Disk Playback/HE:AVS/Express 3.4 (Thousand Bytes/Sec)	7480
WinBench 99/Disk Playback/HE:FrontPage 98 (Thousand Bytes/Sec)	74900
WinBench 99/Disk Playback/HE:MicroStation SE (Thousand Bytes/Sec)	13400
WinBench 99/Disk Playback/HE:Overall (Thousand Bytes/Sec)	13000
WinBench 99/Disk Playback/HE:Photoshop 4.0 (Thousand Bytes/Sec)	8000
WinBench 99/Disk Playback/HE:Premiere 4.2 (Thousand Bytes/Sec)	11000
WinBench 99/Disk Playback/HE:Sound Forge 4.0 (Thousand Bytes/Sec)	22700
WinBench 99/Disk Playback/HE:Visual C++ 5.0 (Thousand Bytes/Sec)	17500
WinBench 99/Disk Transfer Rate:Beginning (Thousand Bytes/Sec)	20800
WinBench 99/Disk Transfer Rate:End (Thousand Bytes/Sec)	20900
WinBench 99/High-End Disk WinMark 99 (Thousand Bytes/Sec)	13000

图20 Winbench99 2.0 的测试得分

迅捷的连接方案。我们测试时用的是迈拓IEEE1394接口的移动硬盘，使用中完全正常，即使热插拔也能自动识别。

可以看出，迈拓这块IEEE1394硬盘在Audigy的SB1394接口上得分相当不错，基本上接近普通低端5400转硬盘的水准，其速度远远超过目前USB1.2接口的硬盘。我们试着Copy了一个一百多兆的文件到迈拓1394硬盘上，仅用了十几秒，速度令人满意。

兼容性测试

多年以来，创新一直是民用声卡标准的制定者，即使是SB16这样的老声卡也能在Win2000下轻松发声，在兼容性方面有着得天独厚的优势。我们首先做了操作系统兼容测试，过去SB Live! 在DOS下的兼容性较差，而Audigy在这方面就表现良好，在DOS（需要额外进行手动设置）、Windows NT、Windows 2000、Windows 98、Windows Me均获得通过，没有什么问题。创新声称Audigy在WindowsXP下的驱动尚未获得官方支持，我们安装了最新的WindowsXP beta版，装上驱动后Audigy工作得很好，看来Audigy的软件兼容性是没有什么问题了。接下来我们做了硬件兼容性测试，由于时间关系，我们只在SiS735、Intel815E、KT133A、AMD760等芯片组的主板上做了测试，均没有发现兼容性问题。

结语

从我们目前的测试结果来看，Audigy芯片性能强劲，功能众多，其处理能力理应大大超过以前的EMU10K1芯片。同时我们也发现，Audigy声卡无论是在音质还是音色方面都有了不小的提高，以前SB Live!经常让人诟病的“冷冰冰的数码味”在Audigy身上基本感觉不到了。此外，这款产品的新功能也相当多，不仅继承了SB Live!的优点，而且带有一些专业的色彩，例如支持ASIO标准的低延时多轨录音，提供了多达5个独立的MIDI端口用于MIDI回放，并支持高达4G的音色库管理，配备24位/96kHz的数模转换器，支持最高24位/96kHz的数字音频信号输入等等。SB1394接口的引入，提供了高速的多媒体数字设备连接方式，也给端对端网络通讯增添了便利而迅捷的连接方案。

创新Sound Blaster Audigy声卡分为豪华版、白金版（带内置Audigy Drive）和白金版eX（带外置Audigy Drive）三个版本，参考零售价分别为980、1980和2480元。**更多精彩内容请看中插彩页。**

谁是PDA的代名词

北京 吴永歧

21世纪初期，e化的世代中，谁是PDA产品的龙头老大，是封闭性系统的电子记事簿还是Palm，还是开放式兼容性更好的Pocket PC呢？

自1992年Apple第一台PDA（Personal Digital Assistant）"NEWTON"诞生以后，人们逐渐开始认识了PDA这几个字母的意义。但是"NEWTON"又大又笨重，使用上并不便利，因此在当时未能够被普遍接受。而时至今日，各式各样小巧、轻便的电子记事簿产品已如雨后春笋般在市场上崭露头角，各机种的产品无不想与PDA的功能搭上边，且都号称自己的产品是功能强大的PDA产品。目前最热门的真正意义上的PDA产品当属Palm OS与Pocket PC（Win CE 3.0）机种，那么消费者该如何选择适合自己的PDA产品呢？

PDA的战国时代

目前市场上开发含有PDA功能的产品越来越多，如翻译机、手机、股票机等，都内含了基本的PIM（Personal Information Management）机能。虽然各厂都无所不用地力推各项相关产品，但它们全都使用非开放性的操作系统架构，使用者本身无法选择个人的需求，增减个人所需的功能，或者自行开发来达到真正"个人化"的"个人数字助理"，因此无法顺利地打入市场。购买者看中的多半是该产品的某些功能，而不像Palm或者是Pocket PC能够增加适合个人所必需的应用软件。所以，目前市场主流产品中可分为两大类，一类是使用Palm OS为系统的产品，另外就是使用Pocket PC架构的Win CE机种。但孰优孰劣，如何判定？未来市场占有率又会有什么样的变化呢？

下面我们分别来介绍Palm OS及Win CE两大操作系统的特性。

一、Palm的特性

1.Palm 的起源

1993年10月，由Jeff Hawkins成立的Palm Computing公司推出名为Zoomer的PDA产品（Palm系列的前身），接下来各厂商纷纷推出具有PDA概念的产品。较具代表性的有：SHARP的PI300、PI500，SONY的Magic Link，HITACHI的Xtend，Motorola的Envoy等，这些产品虽然在市场上没有获得非常大的知名度，但是却为PDA的领域树立下典范。

2.Palm 的设计理念

Palm的设计理念就是针对PDA这样随身助理的角色及环境需求下所产生，所以一切设计都尽量以简单为原则。如果使用者需要特殊的功能就要自行去网络上下载，而这些大部分都是热心的网友撰写的，免费的成分居多，当然也有些是共享需付费的。

3.Palm 的发展过程

直到1996年，Palm Computing推出名为"Pilot"的PDA产品，在广为使用者接受的情形下，短短18个月的时间就卖出一百万台，至此PDA的市场开始起飞。

1999年初，Palm Computing公司在经历被US Robotics并购，而US Robotics又被网络设备大厂3Com并购之后，现已成为3Com旗下的一个部门。至于Pilot这项产品也历经PalmPilot Personal、Palm Ⅲ、Palm Ⅲx后，升级成Palm Ⅴ及Palm Ⅶ。

Palm的原设计者Jeff Hwakins及Donna Dubinsky因故离开3Com的Palm Computing部门，另创HandSpring公司，并于1999年10月推出以Palm OS为核心的产品Visor，引发市场上新一波激烈的竞争热潮。

4.Palm 的基本特性

储存资料多：Palm Ⅲe及Palm Ⅴ可储存6000个地址、5年的行事历、1500个待办事项、1500个记事、200封电子邮件及各式各样的应用程序和游戏；Palm Ⅲx及Palm Ⅴx可储存12000个地址、5年的行事历、3000个待办事项、3000个记事、400封电子邮件及各式各样的应用程序和游戏。

数据传输：除了通过底座直接与计算机作同步更新（HotSync）外，也可通过网络进行，更方便的是利用红外线可直接传输应用程序及数据资料至另一台Palm上，或是与笔记本计算机作红外线

资料同步更新，大幅提升机动性与便利性。

随时上网浏览及收发电子邮件：无论是使用Microsoft Outlook或其它电子邮件软件，Palm皆全面支持（须与调制解调器及软件搭配使用）。由于Palm的OS系统是开放的，大家都可以自行开发应用软件。

系统稳定性高：Palm OS独特的设计排除需要大记忆内存空间才能运作的缺点，配合新一代设计的Motorola DragonBall MC68EZ328中央处理器，无论数据处理或运算各种程序的速度均在弹指之间。

省电：由于PDA是随时随身携带的，所以一定是采用电池做为电力供应。Palm Ⅲe/Ⅲx为两颗4号碱性电池约可使用40至60天；Palm Ⅴ/Ⅴx则采用内建锂电池约可使用一个月。

5.Palm 的未来

任何一个产品不管本身再如何优异，若无法带动其相关产业的发展、获得生命力，则这个产品势必会夭折。然而Palm在这方面拥有极佳的优势，随便一个Palm的软件网站都有二、三千个软件供下载，Palm Computing则依据不同的机型提供各式各样的配件，形成一个独特的Palm产业。

由于Palm的部分功能如通讯簿、行事历等和手机功能相当，因此未来和手机结合已是趋势之一。例如Palm Computing已和手机大厂NOKIA公司合作，计划推出结合Palm Pilot的NOKIA手机。

二、Win CE的特性

1.Win CE 的起源

1997年底，软件业的巨人Microsoft决定正式加入PDA的研发，推出其代表作Windows操作系统的精简瘦身版本Windows CE，简称Win CE。一时间计算机系统厂商如HP、Casio、Philips、Compaq、Everex等，纷纷推出以Win CE为操作系统核心的PalmSize PC产品，至此PDA进入了战国时代。

2.Win CE 的设计理念

Win CE的设计理念承袭了微软一贯以操作系统为主的强势风格，以其为核心的PDA产品就必须配合操作系统来设计，所以机种的功能显然比较齐全，带有浓厚的个人计算机色彩，可视为桌上型计算机的延伸。

3.Win CE 的发展过程

在1999年初，以Win CE为操作系统核心的PalmSize PC彩色版正式问世，市场上掀起了一阵旋风。由于造型亮丽抢眼，非常能吸引消费者的目光，各大厂商目前仍然有不少新品上市，抢攻这块PDA大饼。

4.Win CE 的特性

Win CE最大的优势是与Windows的高整合性，可以与你的计算机共享相同的通讯簿、邮件、文件等，至于硬件方面的问题就交由其它厂商去研发，所以其生产速度比较快；其次，微软注重全球、全方位的布局，因此Win CE不仅可用于PDA，也可用于手持式计算机或是车载的Auto PC；另外Win CE有多语言版本，其中文手写输入法不但速度快且正确率高。

Win CE的中央处理器分为SH3、MIPS、ARM及Strong ARM等四大类，其中MIPS还分为MIPS 3000及MIPS 4000两系列，这就成为Win CE最大的致命伤，不同的CPU必须搭配不同的应用软件才行，对程序的开发工程师是一件很麻烦的工作，也使应用软件的种类与更新速度受限。

5.Win CE 的未来

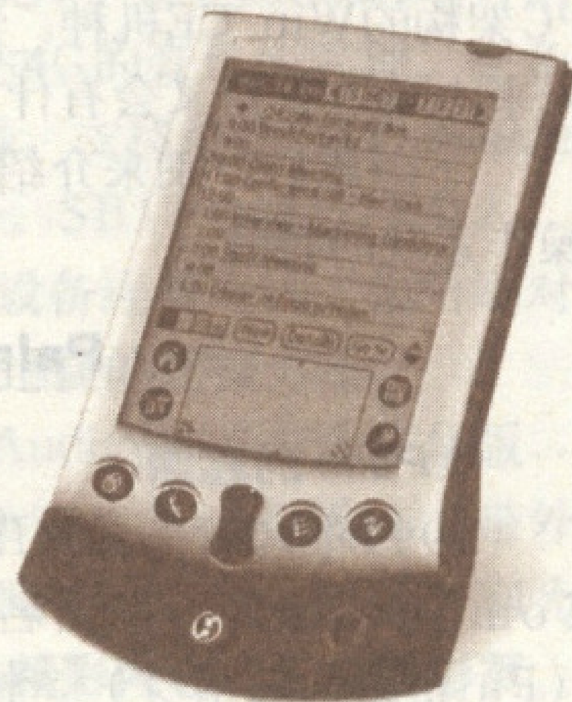
由于Win CE的软件更新速度与种类非常慢和少，不像Palm Pilot方面三天两头就有新版本、新种类的应用软件问世，这对Win CE的使用者而言是一个严重的致命伤，因为没有适合软件可应用的机器将形同垃圾。

三、市面中的主流产品

目前市面上的PDA产品真是琳琅满目，在Palm OS部份就有Palm m100、Palm Ⅲx、Palm Ⅴ、Palm Ⅴx、Palm Ⅲc、Palm Ⅲxe、Palm Ⅲe、Visor Deluxe、TRGpro、IBM WorkPad c3等；而在Win CE部分有LEO Freestyle E300、LEO Freestyle e-Color、Compaq iPAQ Pocket PC H3150、Compaq iPAQ Pocket PC H3630、Compaq Aero 1550 Pocket PC、Casio EM500、Casio Casiopeia A-11A、微星MS-2000 Pocket PC等。下面我们就来介绍几款主流产品。

PalmⅤx

PalmⅤx是PalmⅤ系列的第二款产品，也是目前世界上销量最好的Palm掌上电脑之一，先抛开其它不谈，单看其外观就足以让每一个见到它的人爱不释手了，也正是凭借其出色的外型设计获得了当年的工业设计大奖。PalmⅤx采用的是金属外壳，不但美观，而且耐磨。它



的三围是115×77×10mm，重量仅为114g，可以让你轻松地放到衬衫口袋中。它内置8M内存和2MFlash Rom，除去操作系统Palm OS 3.5占用的空间外，还可以存储大约10000个地址、5年的约会、3000条安排项目、3000个便笺、400个E-Mail及大量的第三方应用程序。Palm Vx采用160×160像素的16位灰度显示屏幕，其内置的锂电池可以连续使用两周时间。它通过底座与PC的串口相连，可以方便地与PC同步数据，你也可以使用其内置的红外线与其它的掌上电脑互传数据。Palm Vx目前的国内售价是3200－3600元人民币。

Palm m105

Palm m105是Palm m100的升级产品，它主要面向初级用户以及学生市场。和m100相比，它已经把内存升级到了8M，这也是一般Palm掌上电脑的内存容量。由于同样使用的是Palm OS 3.5操作系统，因此从功能上来看，m105和Vx等其它型号的Palm并无太大差别，在这里就不多说了。我们只来说说m105和其它型号产品的不同之处。首先，m105支持换壳，市场上有多种颜色的彩壳可供选择；其次，m105虽然用是Flash Rom，但是它并不能升级操作系统；再次，也就是外观上的变化了。m105和m100一样，都使用了流线型的设计，体积更小，相对屏幕也小了一些；再次，m105的内置软件和Vx等Palm产品略有不同，它提供了一个时钟软件以及增强型的Note Pad软件，这个增强的Note Pad支持“随手写”也就是我们俗称的“涂鸦”功能；最后要说说的是m105的售价，因为面向学生市场，所以它的价格不贵，官方标价为199美元，如果在国内买的话，相信2000元人民币就可以拿下。对于那些第一次接触Palm而且荷包不是很鼓的朋友来说，Palm m105绝对是最佳选择。

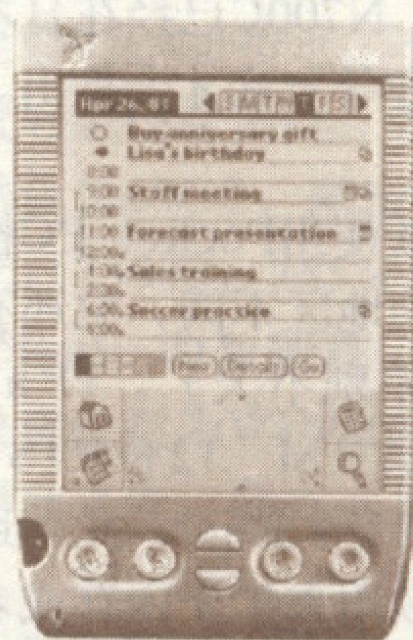


Visor Deluxe

Visor Deluxe是Handspring早期的一款主打产品，目前仍在市场上占有很高的份额。它使用的是无法升级的Palm OS 3.1H2，除了一般的电话簿、待办事项、日程安排、便签等Palm功能外，它还有以下几个卖点：1.独特的Springboard接口，前面已经说过了，这里不再介绍；2.时尚的外观设计，Visor Deluxe采用了与iMAC相似的彩色透明外壳设计，一共有黑色、白色、蓝色、绿色和桔黄色5钟颜色可以供选择；3.USB接口与PC相连，同步时的速度有所提高。Visor Deluxe的价格便宜，如果托朋友从国外带的话，花上2000元人民币左右就可以买到，但是如果想在国内买正式的行货，就要贵上不少，价格为2800－2900元人民币。

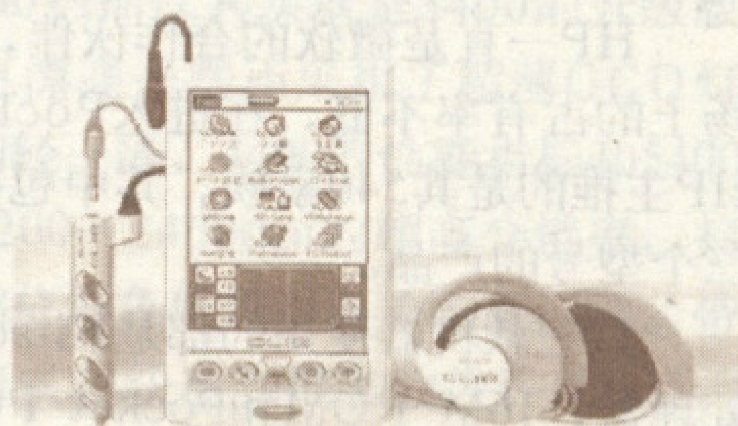
Visor Platinum和Prism

Visor Platinum和Prism是Handspring公司在去年10月发布的两款新机型，他们使用的都是Motorola Dragonball VZ 33MHz处理器以及8M RAM，其操作系统为Palm OS 3.5.2H。不过遗憾的是，Platinum和Prism保持了Visor的传统，仍然使用Mask Rom，因此也无法升级操作系统。Visor系列的招牌——Springboard接口在这两款机器上当然也不会少。从外观上看，这两款新机显得略微有些厚重，他们的机身尺寸分别为12×7.5×2.1cm（Visor Prism）、12×7.5×1.8（Visor Platinum），体重分别是194克（Visor Prism）和152克（Visor Platinum），这样的身材确实是有点“胖”了；显示屏幕方面，Visor Prism采用了16位65536色的彩色LCD显示屏、Visor Platinum采用了8位16级灰度显示屏；电池方面，Visor Prism使用的是锂电池、电力大约可以维持两周，而Visor Platinum使用的是两节AAA干电池，据称电力可以维持两个月。Visor Platinum的售价是299美元，国内在3200－3500元之间，而Prism的价格是449美元，国内要卖到4500元以上了。



SONY Clie PEG-N700C

SONY Clie PEG-N700C是S300以及S500的后续产品，它的CPU是摩托罗拉龙珠VZ 33MHz处理器，配有8M的RAM和8M的ROM。N700C的屏幕采用了反射型256色TFT屏幕，最高支持320×320的分辨率，突破了Palm一直以来的160×160像素的分辨率，索尼这次一改Palm掌上电脑只有160×160显示分辨率的传统可以说是一个重要的突破。在外部存贮方面，N700C依然支持SONY Memory Sticks并提供了对最新的MagicGate技



术的支持。

音频方面，N700C使用的是MD上的ATRAC 3音频格式而非MP3，在随机的附件中，还配有线控和后背式耳机。N700C采用内置式锂电池供电，如果每天使用30分钟（不听音乐）的话，可以连续使用15天，如果关闭屏幕来听音乐，可以连续播放音乐11小时，两者同时使用可以持续3个小时。

软件方面，SONY Clie PEG-N700C使用的是日文版Palm OS 3.5.2 操作系统（目前还没有英文版本）。除了内置的基本功能外，还附赠了很多与多媒体相关的软件，比如gMovie2.0 视频播放软件、TV Scape录制电视节目随身观看的软件以及Audio Player音频播放软件等。N700C已经在日本上市，售价是416美元，英文版要等年底才会推出。

Compaq iPaq 3630

Compaq iPaq 3630是一款使用Pocket PC操作系统的掌上电脑，根据发售的地区不同，它还有另外一个代号是3650（其实差别不大）。iPaq 3630使用的是Intel StrongARM 32位RISC 206MHz处理器、16M Rom、32M Ram，此外还支持Compact Flash接口，可以用来扩充内存或者安装Modem等外部设备。



Pocket PC一直强调强大的多媒体功能和良好的Windows兼容性，iPaq 3630在这方面表现得毫不逊色，它可以播放MP3和多种格式的Video甚至Flash（需要另外的软件支持），内置的Pocket Word和Pocket Excel也可以很好地和你的OFFICE进行同步，毕竟他们都是微软一家的东西。

当然，iPaq并不十全十美，它的金属外壳缺少防滑设计，CF扩展槽需要另外购买，它的按键是在下部一字排开，玩游戏非常不方便！而且它的价格十分昂贵，国内的售价要到5000－6000元之间，加点钱可以买一台便宜的笔记本电脑了。除了3630外，iPaq还有使用灰度屏幕的3130和配备了64M内存的3670两款型号的产品，在这里就不多介绍了。

HP Jornada 540家族

HP一直是微软的合作伙伴，其掌上电脑在市场上的占有率不低，在进入Pocket PC时代后，HP主推的是其540家族，其中包括540、545和548三个型号的产品。

这三款机器使用的都是Hitachi SH3 133MHz处理器、16M ROM和Pocket PC系统，唯一不同的是内存容量，540针对企业市场，配备了16M RAM，545和548主要针对一般消费市场，内存容量分别是16M和32M。



Jornada 540家族采用了合金外壳，机器内置CF卡插槽，屏幕分辨率为240×320，能显示64k色。软件方面，540家族和iPaq大同小异。

Jornada 540家族是非常适合商务人士的机型，设计中规中矩，没有什么突出的特点。它的体重稍高，有255g，CPU速度一般，按键也是一字排开，不适合玩游戏，因此我看很多朋友在考虑购买Pocket PC的时候都没有考虑它。

Casio Cassiopeia E-125

Casio Cassiopeia E-125采用的是NEC VR4122 MIPS （150MHz）处理器和Pocket PC操作系统，内置16M ROM、32M RAM和CF Type Ⅰ/Ⅱ插槽，其屏幕为240×320像素，可以显示65536色的HAST（Hyper Amorphous Sillicon TFT）彩色LCD，它通过USB接口与PC相连，内置MIC、扬声器及锂电池。三围是83.6×131.2×20mm，含电池约重250g。

软件方面，E-125和其它Pocket PC机型差别不大。不过由于其按键设计得十分适合玩游戏，所以你可以在E-125上玩Gameboy模拟器和超任模拟器等，这也是很多人选择了他的原因。目前E-125在国内的价格约为5000元左右。



看完了以上的介绍之后，让没有PDA的你是否了解哪一种系统才是你所需要的，什么样的产品才能对你的日常生活及工作有所帮助？或者是你已经为某项产品感到心动，而要冲动地赶快买一台来玩呢！不要犹豫了，Just do it! 它可是新世纪的必需品，没有它那你可就逊色了，而已经拥有PDA的你是否想更换一台更符合你所需要、所专用的PDA呢？

目前市场占有率高达七成的Palm产品是否可以成为PDA的武林盟主、一统江山？亦或是被Win CE产品长江后浪推前浪、前浪死在沙滩上？这一切都还在未定之数。Palm强调的使用简单、软硬件扩充性高，Win CE过人的娱乐多媒体兼容整合性，这些都是消费者所考虑的重要因素。



中关村行情

市场行情

奔腾4经过一段时间的降价后，本周终于放慢了狂奔的脚步，主流产品P4 1.4G和1.5G分别从1170元和1200元下降为1150元和1170元，两者之间的差距只有20元，这样小的价格差距足以让不少人选择1.5G的了。另外，P4 1.6G的报价1485元，还比上周涨了5元，可能是供货不足的原因。而1.8G和1.7G这对难兄难弟双双缺货，2G的更是报出了5000元的高价。除了降价外，P4系列本周还有新货上市，最新款478针的P4 1.5G的上市价为1170元，不过这种新P4暂时只有这一种，大量上市还要等一段时间。赛扬系列，100MHz外频的赛扬Ⅱ，除了900MHz那款降了35元，报505元之外，其他两个就基本保持价格稳定。Intel方面已经打算停产所有66MHz的赛扬Ⅱ，所以这类产品的货源只会越来越少。赛扬Ⅱ600、667、700都缺货，没有缺货的型号价格还是比较平稳，上下调价也只不过是十元八块之间。按性价比来论的话，AMD是最好的选择。毒龙850报价390元，性价比之高可以说是前所未见！雷鸟1.4G，现在也只要970元就可以买到了。毒龙方面，900MHz和950MHz目前都缺货，剩下的850MHz、800MHz、750MHz的报价就还维持上周价格不变。

内存的跌势一直不减，HY 256M曾跌破200元大关，但不太稳定，波动较大，大家逢低尽快下手。HY 128M从115元下调到102元，缺少银子的可以关注。其他品牌的SDRam，都一路走低，尽快给DDR内存留下空间。三星的128M DDR已经在130元左右稳定下来，短期再降的可能性不大。Apacer和HY的128M DDR分别降了35元和10元，它们的最新报价分别是150元和140元，看来SDRam快越来越没有市场了。

近期的电脑硬件好像受到P4的价格冲击，许多厂商都对其产品进行价格调整。名牌主板厂商技嘉也对市场作出了反应，这次价格的调整几乎所有的产品价格都有下降，其中下降幅度较到的要数其采用I815芯片组的主板GA-6OX，价格一下滑到了650，以技嘉主板的性能与做工，这可是相当超值的选择。KT266芯片组的主板GA-7VTX，价格也降为955元。在支持P4的主板中，使用I845芯片组的昂达主板价格也是有一定的竞争力，此板采用Sockt428架构，报价也仅仅为999元性价比非常好。最低的845主板价格也有报到888元，新P4还未正式出来，价格战打成这样，没什么利润，大厂一般不会这么冒险轻易跟进。

硬盘市场高潮叠起，两款主流产品金钻六代30G和星钻一代40G，分别从1080元和920元，大降至950元和890元。不过，金钻和星钻的其他型号，就好象没有调价。希捷硬盘是独自扮演调价角色，酷鱼Ⅲ40GB、酷鱼四20GB、U6 40GB分别由920元、735元、755元下调为现今的905元、725元、750元。西数硬盘，又传来一款硬盘缺货的消息，缺货硬盘为WD400BB，对于已经是伤兵满营的西数硬盘来说，简直就是雪上加霜。

Matrox G550报价是999元，确实是让人意料不到。G550在2D方面依然还是非常棒的，但3D效果就有点说不过去了。昂达6200由于物美价廉，只要440元，市场上一直卖得很火，开始出现缺货现象，不过经销商说本周就可以有新货到。而且本周开始，昂达闪电系列将陆陆续续地更换包装和配置。

DVD市场竞争激烈，12×DVD-ROM报价不到500元，这个价位厂商都没有太多的利润，毕竟美达、大白鲨、摩西、台电，昂达等多家大大小小厂商都考虑将主攻方向放到16×DVD。对于消费者，这么多的DVD-ROM跌破500元，总是好事一件。

三星彩显对旗下彩显进行了一次大调价。其中新上市的17寸低端纯平743DF要价1699元，753DF、755DF、700IFI则分别降至1799元、2099元、2449元。好多人都在等液晶屏降价，台盟创科技推出的@Runner575液晶屏台盟创科技推出的@Runner575液晶打出了2999元的价格，虽然产品性能一般，但毕竟破了3000元的心理价位，让大家的液晶梦又变得真实了一点。

新品时报

UMAX 4400扫描仪其实就是5400的升级版本，除了外观要更漂亮一些还采用了超薄CCD灯头，使机身非常的轻、薄。4400的性能指标和5400也基本上一样，1200×2400dpi的超高分辨率，扫描效果更逼真，48位彩色使色彩还原的更清晰，带有四个快捷键，可实现快速扫描和收发E-mail，

自动休眠功能更加省电，也省了老开关机的麻烦，USB接口。UMAX 4400的价格定位要比5400还便宜，1550元的价格对这款机器来说还算不错。

万元以下光软互换的超薄笔记本机型本来不多，万元以下的13.3"屏幕笔记本虽然也有，但仍不算主流。可是实达两款万元以下机型竟都是光软互换、13.3"屏幕的。9988元的风采3110被配上了奔腾Ⅲ700，10G硬盘，带Modem，甚至有电视输出，彻头彻尾的中档配置，杀伤力极强。

外地行情

南京行情

CPU方面Intel的老款赛扬500价格小有下降，报价为240元，而赛扬Ⅱ566却上扬了5元，达到了260元的价位，二者之间的差价由5元扩大到了20元。赛扬Ⅱ733/866MHz价格再度有所上扬，报价为360元/380元。100MHz外频的赛扬Ⅱ800价格却有所小跌，报价为430元。赛扬900的散片也已经到货，报价为490元，相对而言也比较超值。P3方面PⅢ800EB再度到货，而价格却也降到了990元，不过目前的货源依然不是很充足。PⅢ866EB/933EB报价依然持续在1130元/1290元的价位上，主流的P4 1.4GHz再度开始降价，报价为1090元，看来近期Intel主推的P4跌至1000元以内也不是难事了。AMD方面雷鸟1G CPU再度涨价，报价已经涨到了690元。根据内部消息，近期1G雷鸟很有可能突破700元的价位，短期内雷鸟CPU不可能进行大幅度的降价，而目前香港市场上也只剩下25000片左右的1G雷鸟，以后AMD将以1.33G做为主推产品。而Duron 800/850的价格也没有太大变动，还是365/395元，货源也不是很充足，随时可能面临涨价的危险。

硬盘方面目前市场上能够看到的硬盘寥寥可数，用户们选择的余地越来越小。迈拓硬盘已经陷入全面缺货的状态，有货的只有金钻六代20G和30G，报价分别为840元/950元。幸好美钻20G再次到货补了其位置，尽管其720元的报价颇高，但是仍然是供不应求。我们获得消息，迈拓全系列硬盘目前似乎进入了冷冻时期，价格已经一周没有变动了。U6系列的40G硬盘缺货，20G/60G报价分别为745元/1060元，价格差距不是很大可是容量却相差了2倍，在经济允许的条件下建议购买后者。酷鱼Ⅳ80G硬盘缺货已经相当长一段时间了，而只剩下一款60G硬盘价格依然报在1300元，不过购买者依然趋之若鹜。

深圳行情

一觉醒来，才发现满世界都在喊P4，PⅢ成了鸡肋，赛扬Ⅱ也难以抬头，而i845主板除了价格稍低一点外，其它也实在没什么可以说的了，如现在想用Intel来装机，可真有点难为各位了。

前段时间799元跳楼价的Acer1208A刻录机可能让各位还没回过神来，Acer超薄绿旋风3300扫描仪也义无反顾地跟上，大降近200元，新的促销价为440元。这款CCD扫描仪的光学分辨率600×1200dpi，色阶为36位（软件48位），灰阶为16位，外形不错，适合一般家用。上周已卖断的耕升GeForce 256最近又有现货在销售了，使用的是HY-6ns的显存、涡轮风扇、带TV输出，性能比GF2 MX400稍差一些，相对MX级别的显卡对主板供电的要求也高一些，不过其399元的价格比带TV输出的MX200显卡还是要实惠的多，想在大屏彩电上玩游戏的朋友可要抓紧时间了。

ADI G910也有一批现货，报价为3990元，其采用的是特丽珑19寸显像管，栅距为0.24mm，带宽达到270MHz，其在专业制图设计和游戏等方面的表现是现在的液晶显示器所不能替代的，同时美格锐利珑786PF报价为2350元。

带腕托的鼠标垫近来的价格也降了许多，15元以内就可以买到一个用类似硅胶填充的带腕托鼠垫，推荐每天鼠迹在1公里以上的人士选用。

沈阳行情

这个星期可以载入Intel发展史了，由于Intel想让P4尽快进入主流市场，所以逐渐减少PⅢ的供货，这段时间PⅢ的货源紧张，而P4的货源比较充足，价格也较低。导致这两天配机的客户几乎要的都是P4，PⅢ极差的性价比很快地把它送上了“断头台”。现在市场上的P4大多是Socket423的插脚，最好购买Socket478插脚0.13微米工艺的P4，这将会对以后的升级大有好处，P4 1.5G今天的报价是1190元。虽然AMD的新产品Athlon 4还没有正式上市，但老产品的持续降价使得AMD的产品还是具有相当吸引力的，除了由于货源关系而涨价的雷鸟1G依然保持高价位以外，其他品种价格都有所下降。

最近内存的价格没有多大变动，HY 128M PC133的价格还是在100元左右，但DIYer已经对它的性能失去了信心。

硬盘价格较稳，没有多大的波动，Maxtor系列硬盘货源的紧张情况得到缓解，而在暑假期间货源一向较为充足的IBM系列硬盘，现在也开始缺货，好多商家都是有价无货。

中关村配件参考价格单位：人民币（元）			
CPU	P4 1.4G	盒装423针脚	1150
	P4 1.5G	盒装423针脚	1170
	P4 1.7G	盒装423针脚	1750
	PIII 933EB	Socket370 散装	1310
	PIII 800EB	Socket370 散装	1000
	赛扬 II 800	Socket370 散装 0.18微米	450
	赛扬 II 700	Socket370 散装 0.18微米	340
	AMD 雷鸟 1G	散装 FSB 266MHz	625
	AMD 雷鸟 900	散装	500
	AMD Duron 850	散装	440
	AMD Duron 750	散装	310
硬盘	希捷 酷鱼III代	40G 7200rpm	900
	希捷 酷鱼III代	20G 7200rpm	710
	迈拓 星钻一代	40G 5400rpm	800
	迈拓 金钻六代	40G 7200rpm	960
	IBM 60GXP	40G 7200rpm 2M	920
	IBM 40GV	40G 5400rpm 512K	790
显卡	AT Radeon	32MB DDR	1350
	丽台 GeForce2 MX	32M SDRAM	750
	爱尔莎 GeForce2 GTS Pro	32M DDR	1050
	耕升 GeForce2 GTS Pro	64M DDR黄金版	1160
	华硕 TNT2 M64	32MB SDRAM	460
主板	微星 Pro266 Plus	VIA Pro266	1250
	技嘉 7ZX-1	VIA KT133	750
	升技 SE6	Intel i815E	880
	升技 K7T	VIA KT133	890
	华硕 P4T	Intel i815EP	1350
内存	现代 HY-128M	PC133	100
	现代 HY-256M	PC133	200
	Samsung 128M	PC800	330
	Samsung 256M	PC800	650
	Kingston 128M	DDR	170
	Kingston 128M	DDR	340
声卡	花王 SV550	YAMAHA 724芯片	90
	帝盟 MonsterSound MX400	PCI 2.1 64复音硬波表	350
	瑞丽春之颂DVD6	FM801 AC-3解码 5.1	250
	创新 SB Live!	Sound Blaster Live! 5.1豪华版	720
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2050
	MGA XJ810	19英寸日立显像管 0.26点距	3920
	Acer 78G	17英寸纯平 0.27点距	1900
	SONY E200	17英寸纯平珑 0.25点距	3200
	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	2680
光驱	华硕 50×	CD-ROM	345
	创新 12×	DVD	630
	宏基 16×	DVD	580
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	540
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1300
	MICROTEK C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



nVIDIA

2001年9月11日，nVIDIA终于发布了炒作已久的雷管4驱动For Win9x/Me，但名字改成了时下正流行的雷管XP（Detonator XP）。它支持TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3系列芯片显卡，版本号是21.81。按nVIDIA的说法，雷管XP提升了nVIDIA系列显卡50%的性能，并且为DirectX和OpenGL渲染管线作了高度优化，支持新的OpenGL 1.3 ICD。强烈推荐使用nVIDIA芯片显卡的用户更新驱动。

VIA

2001年9月10日，威盛发布了4-IN-1最新驱动4.33官方正式版For Win9x/Me/NT4/2000/XP，VIA inf驱动版本从1.20a升级为1.30，增加了Quickly and Silent安装功能，修改了Bitmap图片，修正了在Windows XP下的安装问题。

Intel

2001年9月8日，Intel发布了英特尔芯片组最新驱动3.20.1005版For Win9x/Me/2000/XP。它可以让Windows操作系统识别从430TX一直到860的英特尔芯片组，并能自动安装相应的Inf文件以发挥芯片组的功能特征。这是官方发布的版本。

3dfx

2001年9月3日，X-3DFX Team发布了Voodoo 4/5显卡最新驱动X3dfx Community Driver Kit 1.08.02 Beta版For Win9x/Me。这个工具包是经由众多Voodoo系列显卡的爱好者修改上一版本的X3dfx驱动而成的，所以在性能上会有很大提升。新的版本提供了新的3dfx tools界面，移去了各种无效的选项并修正了Bug，增加了新的.reg键值：Glide Watermark、Bump-Map Size、Scan-Line Height等，除去了Invisible Walls功能(以防止作弊)，移去了HZTool。

本栏目行情由本刊记者收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2001年9月11日）。所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第11期\DRV\下。

编辑导语

时间莫名其妙地就过去了，不期然之间已经到了秋天，我甚至没来得及去仔细尝尝那冰凉的雪糕和甜甜的西瓜，秋天就这么来了，来得那么突然，没有一点征兆。

自小就听说秋天是收获季节，不过从来没有去看过那种大丰收的场面，自然也是体验不到那种喜悦。长年生活在城市能看到的只是“风萧瑟，秋霜满天”，能感觉到的只是“秋雨愁煞人”。不过最近我却意外有了一些收获，看到了一批批评性的评论。通常我认为批评是一种好事，不过现在好像中国人提意见的方法却是越来越特别，他们好像已经忘记了如何像一个正常人一样说话，张嘴即是粗口，高级一点也是尖酸的讥讽和恶意的污蔑。不过，我丝毫不怀疑他们的动机，我认为他们100%都是好心的，出发点是善意的。他们是没有错的，错的是汉语的表达方式太多。丰富的汉语表达方式，殷切的希望和急功近利的心态促使中国出现了这样一群批评家，不过这种批评方式真是让人颤栗，那些漫骂、挖苦和讽刺足以让一个心理略显脆弱的人崩溃。何苦呢？大家没有任何的仇恨，也不是阶级敌人。有人说鲁迅先生当年也是以一种讥讽的笔调来写作，确实。可是鲁迅先生抨击的是万恶的旧社会和依附在其上的恶势力。

批评要有严肃的态度，意见是需要好好提的，随意贬低、讥讽、辱骂别人并不能显出自己的能力。

exert
exert@popsoft.com.cn

让移动的梦想成真
——GPRS无线解决方案

本刊编辑部企划 影子撰写

每个关心这个行业的人都应该还记得当WAP技术粉墨登场的时候，曾在整个业界掀起了无线上网的热潮，不过由于当时支持WAP的GSM9.6kbps电路交换的数据业务存在着一些致命的技术问题，无线上网慢慢地几乎都快被大众遗忘。不过GPRS的出现将有可能改变这一切。

现在GPRS在全球移动通信运营商的大力拓展下，已经以最快的速度来到了用户的身边。而对于我们，最关心的应该是中国移动通信做得怎样了……。

什么是GPRS

GPRS中文译为：多时隙通用分组无线业务，这是一种很容易与IP接口的分组交换业务，其速率可达9.6-14.4kbps，甚至能达到115kbps，且能传送话音和数据。该技术是当前提高Internet接入速度的热门技术，而且还有可能被应用在广域网中。GPRS又被认为是GSM第2阶段增强（GSM Phase2+）接入技术。它虽是GSM上的分组数据传输标准，但也可和IS-136标准结合使用。随着Internet的发展和蜂窝移动通信的普及，GSM的发展有目共睹，因而GPRS技术的前景也十分广阔。



ERICSSON T39

GPRS是GSM一项新的承载业务，提高并简化了无线数据接入分组网络的方式，分组数据可直接在GSM基站和其他分组网之间传输。它具有接入时间短、速率高的特点。由于它是分组方式的，因此可以按字节数来计费，这些和传统的拨号接入时间长、按电路持续时间计费明显不同。同时，GPRS网是GSM上的分组网，它实际上又是Internet的1个子网。在GPRS的支持下，GSM可以提供：E-mail、网页浏览、增强的短消息业务、即时的无线图像传送、寻像业务、文本和住处共享、监视、Voice over Internet、广播业务。由于它采用的是分组技术，与传统的无线电路业务在实施上有完全不同的特点。

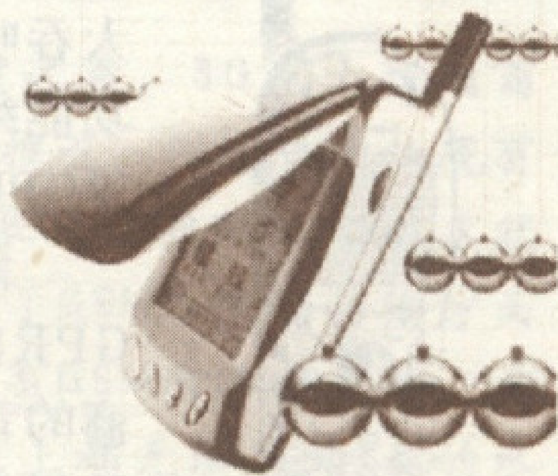
GPRS网络同时支持IPv4和IPv6，是通向第3代移动通信网络的重要一步。它适合于突发性Internet/Intranet业务，并能提供点到点的承载业务以及完成短消息业务的传送。预计在将来，它也能提供单点到多点的业务。更重要的是GPRS具有有限的QoS支持，因为它可以由相关参数来指定业务的继承性、可靠性、延时、流量。

通俗地讲，它就是更快、更方便、更便宜的移动上网解决方案。

GPRS的现状

目前全世界已有近百个运营商开通了GPRS商用系统、试商用系统或实验系统。国外较为著名的有英国的BTCell NET、德国的T-Mobile以及法国、西班牙、葡萄牙、芬兰、捷克、丹麦、比利时、意大利、俄罗斯、澳大利亚、新加坡、菲律宾等很多国家和地区的运营商。国内有中国移动的GPRS网络、香港特区的Smartone、台湾省的TSL。可以说，GPRS已经被所有GPRS运营商所关注，亟待投入商业运行。它作为GSM向3G演进的重要途径，已得到全世界的重视。在国际电信运营商的计划里，3G第1阶段中，GPRS作为其中的一部分将在移动互联网的发展中起到非常重要的作用。从这种发展状况看来，它也是我国的移动通信业向3G过渡的重要一步。

目前有不少人认为，GPRS网络建成后GSM网络将会被淘汰。其实这是错误的理解，GPRS只是一项移动通信技术，实现GPRS只



MOTOROLA A6288

是将它应用于今天的GSM网络。GPRS是GSM向3G系统演进的重要一环，它既考虑了向第3代系统的过渡，同时又兼顾了现有的第2代系统。GPRS的引入将大大延长GSM系统的生存周期，它只是对GSM网络的一个升级而已。

不过当GPRS业务开展后，为了使用GPRS业务，会需要用户更换GPRS手机。因为GPRS是一种全新的技术，从手机本身来讲，其硬件与普通的GSM手机有很多的不同，而软件功能也更强大，所以必须更换，而且GPRS手机也可以作普通的GSM手机使用。目前GSM手机所使用的SIM卡在GPRS手机中同样可以使用，不需要更换。


SIEMENS i6618

目前已推出的GPRS手机有爱立信的GPRSR520和摩托罗拉的L2000g。诺基亚与西门子也将于近期推出GPRS手机。国内的一些厂商也不甘落后，中兴、康佳、东信、厦新、波导等绝大多数国产手机定点企业皆宣布已开始研制GPRS手机。

GPRS的发展和问题

GPRS作为2.5G技术，目前还处于实验和摸索阶段。但是，从用户热烈欢迎、存在巨大的市场潜力、运营商的积极尝试等条件来看，移动数据通信大发展的趋势已经形成，GPRS市场即将全面展开。专家们分析，从全球来看，1999年至2000年是GPRS实验阶段，各大运营商与设备制造商签订GPRS系统购买合同并开始建设GPRS实验网，为用户提供实验性GPRS业务，单用户吞吐量达到28kbps；在2001年初，GPRS终端可投放市场，GPRS业务全面展开，进入商业运营阶段；2002年至2003年，GPRS业务进入多样化阶段，典型的单用户吞吐量将达到112kbps，功能会得到进一步完善。新的GPRS应用、高速率、大吞吐量的网络解决方案及多功能终端的面世等，会大大促进GPRS的应用和市场的发展。


MOTOROLA P281

需要保持清醒的是，尽管GPRS受到世界众多GSM运营商的青睐，但作为一项迈向3G的过渡性技术，它也并非尽善尽美。首先，在实际应用中GPRS的传输速率比理论值171.2kbps要低不少，比较现实的是达到115kbps，因此用户的使用带宽也将受到一定的限制；其次，GPRS分组通过不同方向发送数据，这就有可能使数据在通过无线链路传输过程中发生一个或几个分组丢失。为了解决无线分组技术这一固有的特性，有关标准组织引入了数据完整性和重发策略，但由此又产生了潜在的转接时延问题；再有，就是在实际应用中，话音和GPRS呼叫由于都使用相同的网络资源，有可能会造成互相干扰。

中国的GPRS

GPRS在中国的发展较早，中国移动通信自2000年初就开始了部分GPRS的通讯试验，开始为日后的投入使用作准备。

2000年3月份，北京移动通信公司运用摩托罗拉的GPRS设备在实验室成功地实现了GPRS呼叫。

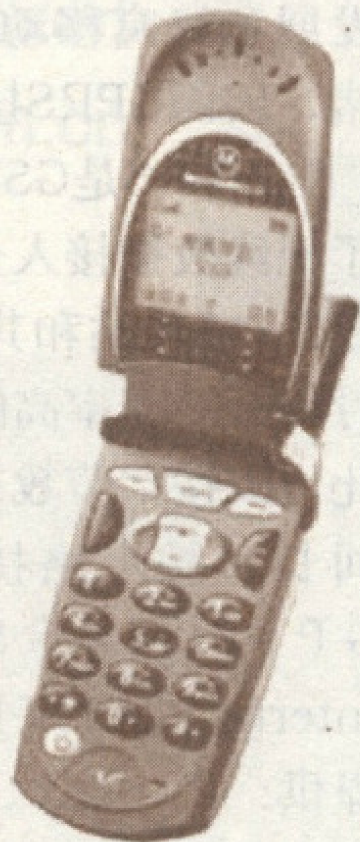
2000年8月底，福建移动采用诺基亚的核心产品在福州开通了GPRS商用试验系统。

2000年9月26日，爱立信和广东移动成功开通覆盖广州和深圳的GPRS商用网。

2000年12月21日，中国移动通信集团公司在北京宣布将正式启动GPRS网络的建设，且预计于2001年第2季度完成中国移动GPRS一期工程并开通。开通后，我国东部发达地区和数据业务较大的沿海开放城市及中部地区的省会城市——全国16个省25个城市的中国移动手机用户，将可以享受以宽带和快速为标志的GPRS网络服务。

2001年7月中旬，终于宣布酝酿已久的中国移动GPRS业务在全国16个省（市）的25个城市投入试用。虽然比原先预计的推出时间晚了1个多月，但中国移动此次以邀请部分消费者参与试用表现出来的开放姿态着实令人惊喜。它不仅意味着在运营模式上与国际运营商的接轨，还标志着中国进入了2.5G移动通信。

目前，中国移动GPRS一期网络覆盖全国16省25个城市，容量为40万户；2期网络建设和扩容正在紧张进行中，预计今年末将覆盖全国所有31个省会城市和经济较发达的大中城市。中国移动此次为期两个月的商业试用过后，GPRS在我国较大规模的商


MOTOROLA V60

用即将全面铺开。中国移动的用户很快就将享受到GPRS最新的移动数据服务所带来的全新的网络生活与工作空间。

GPRS和WAP

WAP是无线Internet的标准，由多家大厂商合作开发。它定义了一个分层的、可扩展的体系结构，为无线Internet提供了全面的解决方案。WAP协议开发的原则之一是要独立于空中接口。所谓独立于空中接口是指WAP应用能够运行于各种无线承载网络之上，如TDMA、CDMA、GSM、GPRS、SMS等。从数据传输业务上来说，GPRS对应于GSM中的9.6kbps的数据业务，不同的方面在于GPRS是通过分组交换来实现高速率的数据传输。换句话说，GPRS是对GSM数据业务的改进，是在GSM中实现高速数据传输的手段。



NOKIA 8310

可见，WAP是高层应用，而GPRS是底层传输。可以引用著名的邮递信件的例子来说明WAP与GPRS的关系：如果说WAP是一封信件，那么GPRS和GSM的CSD（9.6kbps电路交换的数据业务）就是运送信件的交通工具。

和目前的GSM WAP手机相比，GPRS最实用的就是提供了一种快速、方便且便宜的移动上网解决方案。它不同于目前的WAP手机上网是拨号接入方式，目前WAP手机上网使用的是电路交换技术，与家用计算机用调制解调器拨号上网的方式类似。

与这种方式相比，GPRS手机上网具有十分突出的优点。它上网连接时间很快，一般只要3到6秒，还能提供比现有GSM网9.6kbps更高的数据率，最高可达170kbps，比家用电脑所使用的调制解调器56k/s的上网速度快2倍。并且，GPRS巨大的吞吐量改变了单一传输文本的无线应用，使得包括图片、话音和视频的多媒体业务成为现实。由于传送速度高，GPRS手机用户几乎可随时收发电子邮件，发送彩色数码相片及大容量档案，即使玩网上游戏亦绰绰有余。

除了具有速度上的优势外，GPRS还有“永远在线”的特点，即用户随时与网络保持联系。举个例子，用户访问互联网时，点击一个超级链接，手机就在无线信道上发送和接收数据。主页下载到本机后，如果没有数据传送，手机就进入一种“准休眠状态”，手机释放所用的无线频道给其他用户使用，这时网络与用户之间还保持一种逻辑上的链接；当用户再次点击后，手机立即向网络请求无线频道用来传送数据，而不像普通拨号上网那样断线后还得重新拨号才能上网。

GPRS手机的计费是根据用户传输的数据量而不是上网时间来计算的，即只要你不浏览、下载、传输数据，哪怕你一直“在线”，也不要另外付钱，因而它的费用比按时计费的GSM-WAP手机更加节省。

由于GSM-WAP手机上网浏览网页，只能看专为WAP设计的网站，而现在这类网站还十分稀少；而GPRS手机则可通过连接PC机浏览普通的Internet网页，比使用普通电脑上网更方便、更快捷，而且还是无线移动的。

从上面所提到的内容来看，GPRS技术的出现将使WAP有了更大的发挥空间。

有了GPRS，也许某天那个移动上网的梦想就实现了。

为何GPRS被称为2.5G？

移动通信技术不断发展进步，使得移动通信网本身也在经历着日新月异的变化。在移动通信发展初期，人们使用的是模拟制式，这被称作第1代移动通信系统，也就是1G。随着电信技术的发展，以GSM、窄带CDMA为代表的第2代数字移动通信系统迅速发展起来，并成为当今全球移动通信的主流，因此被称为2G。而人们通常所说的3G主要是指下一代多媒体移动通信系统，与2G相比，它具有更宽的带宽，更高的频率和传输速率，可以方便地进行图像、多媒体的传输。由于它一般工作在2 000兆频率，并且原计划将于2000年左右商用，因此也被称为IMT-2000。

但是，从目前的情况看，3G的大规模商用时间已不可避免要被推迟，因此作为从现有2G的GSM网络系统向未来3G过渡的GPRS技术就显得尤为重要。它弥补了GSM在数据传输方面的不足，但因为是在现有GSM网络上叠加，无论从传输速率还是功能上都无法达到3G的水平，仅仅是一个过渡性方案，因此也被称为2.5G。

自己动手架设FTP服务器

上海 skycity

有人亲手架设过FTP服务器吗？通常人们在架设FTP服务器时都为认为微软的IIS设置繁杂，其次是安全性较差。所以在这里将介绍使用功能强大的Serv-U来架设FTP服务器的过程。Serv-U是一个非常实用的FTP服务器工具，体积虽然小但是大多数网站都是用该程序，并且是共享软件，可以到软件类网站下载。

Serv-U的特征

1. 支持多种用户接入
2. 支持匿名用户，可随时限制用户数。
3. 安全选项多
3. 可基于目录或文件实现安全管理
4. 支持虚拟多主目录IP站点登录
5. 比例和带宽限制
6. 作为系统服务运行
7. 远程实施项目
8. 通过FTP的远程打印
9. 可扩充性
10. 易于安装便于维护
11. 多种登录选项
12. 快速

Serv-U的设置

Serv-U运行后会出现“Setup wizard”（设置向导）的窗口，使用设置向导会使整个设置过程变得非常简单。

1.Install as system server（安装成一个系统服务器吗）：选“Yes”。

2.Allow anonymous access（接受匿名登录吗）：此处可根据自己需要选择。

3.Anonymous home directory（匿名主目录）：此处可输入（或选择）一个专供匿名用户登录的主目录。

4.Lock anonymous users in to their home directory（将用户锁定在刚才选定的主目录中吗）：即是否将上一步中的主目录设为用户的根目录；一般选“Yes”。（如图1）

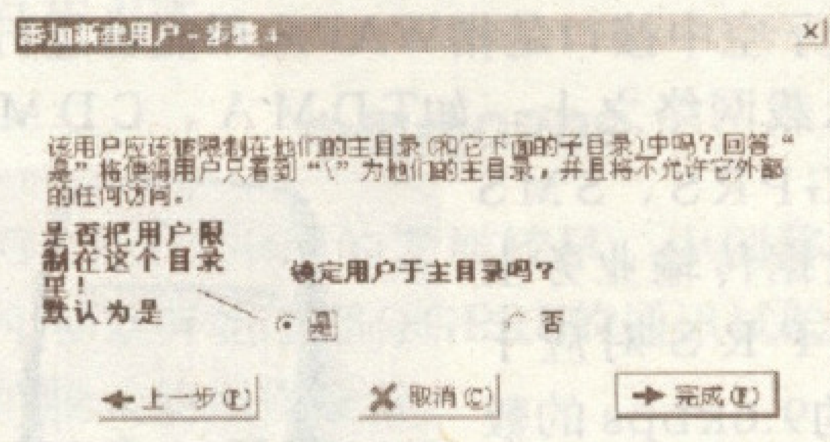


图 1

5.Create named account（建立其他帐号吗）：此处询问是否建立普通登录用户帐号；一般选“Yes”。

6.Account login name（用户登录名）：普通用户帐号名，比如输入“Anonymous”。（如图2）

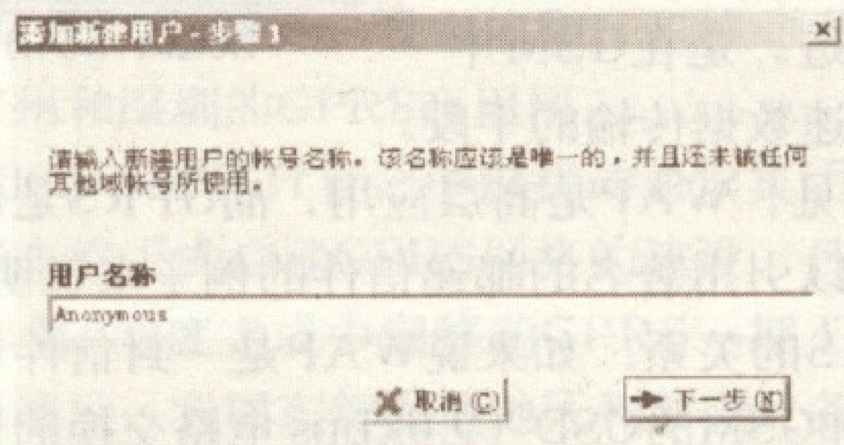


图 2

7.Password（密码）：设定密码。由于此处是用明文显示所输入的密码，因此只输一次。（如图3）

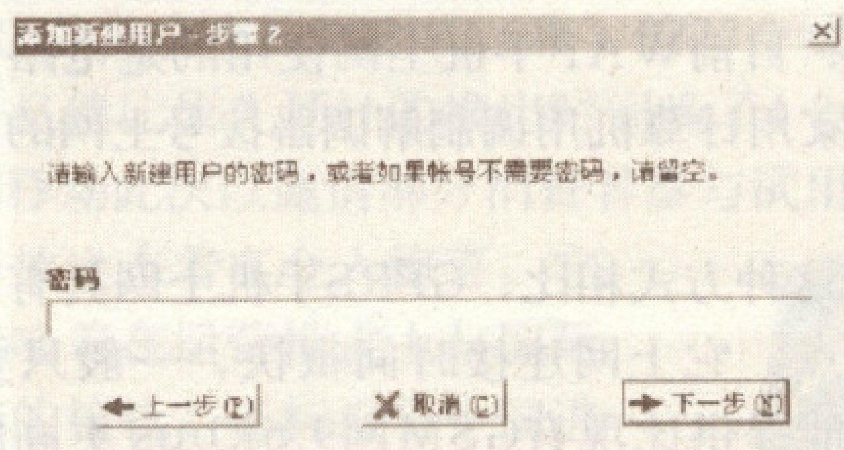


图 3

8.Home directory（主目录）：输入（或选择）此用户的主目录。（如图4）

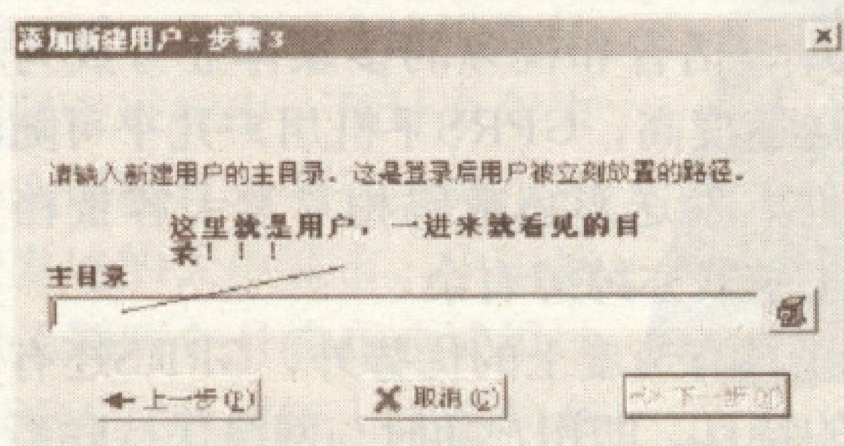


图 4

9. Lock anonymous users in to their home directory（将用户锁定在主目录中吗）：选"Yes"。

10.Account admin privilege（帐号管理特权）：一般使用它的默认值"No privilege"（普通帐号）。（如图5）

11. 最后选"Finish"（结束）即完成设置。

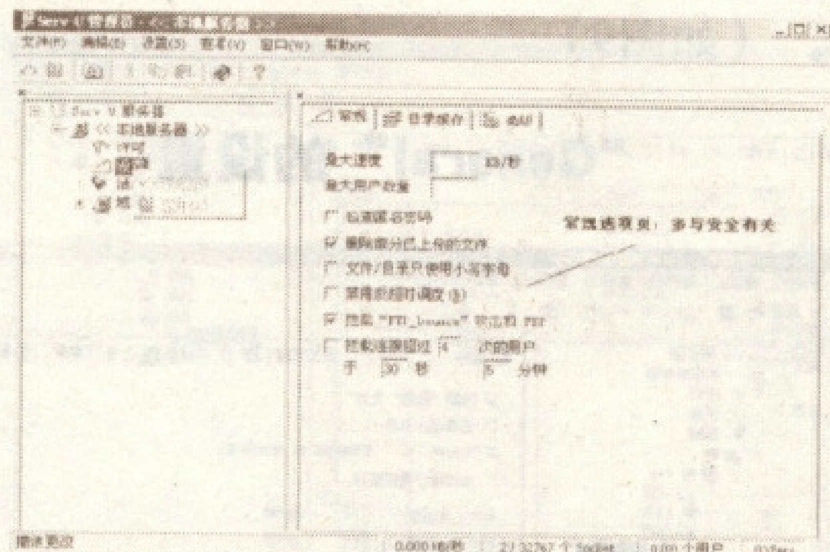


图 5

Local Server（本地服务器）属性

1.Local Server（本地服务器）：此处可设置是否自动开启FTP服务以及手动开启或停止FTP服务等。

2.License（许可证）：安全许可证书。

3.Settings（设置）：

General/Max.speed：用于设置最大传输速率（kB/s）。

General/Max.no.of users：用于设置连接到本服务器的最多用户数。

其他项目均与保持服务器的安全性有关。

4.Activity（活动状态）：（如图6）

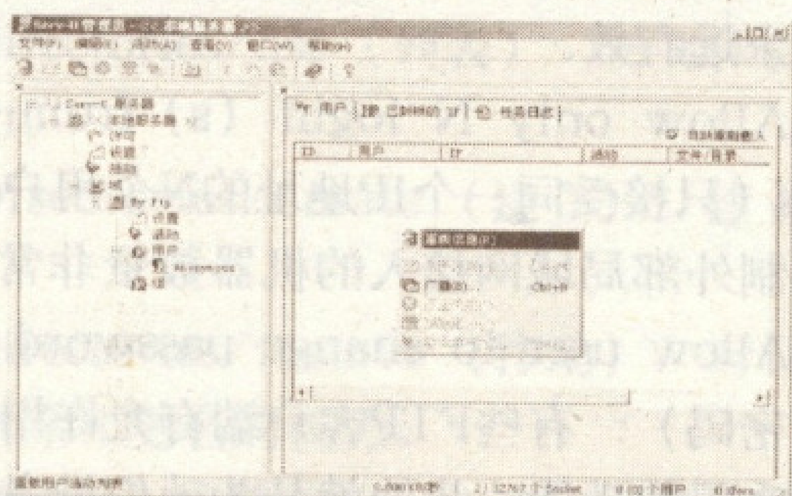


图 6

Users（用户）：显示当前登录的用户IP地址等资料及当前工作状态，建议选中"Auto reload"（自动刷新）。如果选中某个用户，单击右键，再选"Kill user"，即可将它从服务器中踢出去。

Blocked IPs（被挡住的IP）：此处用来暂时禁止某些IP访问本系统。单击工具栏的"+"即可增加被暂时禁止的IP地址及禁止登录的总时间（从增加之后开始计算）。列表中可以看见被禁止的IP地址及其对应计算机的完整域名和离解禁尚有多少时间（以秒为单位）等。在列表中单击右键即可以选择删除已禁止的IP地址。

Session log（系统日志）：记录所有登录（或试图登录）到本机的操作痕迹及错误信息等。

Domains（域名）属性

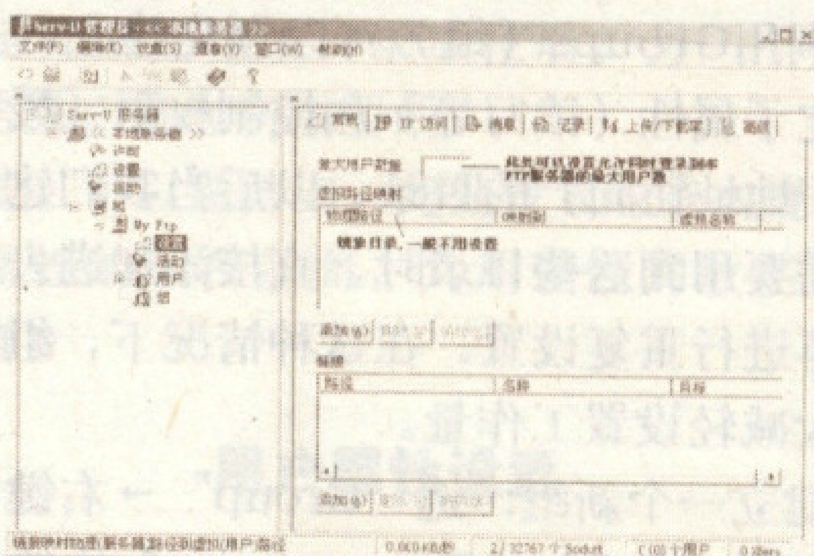


图 7

1.ftp.bbc.com（即选中的FTP服务器名）：此处可修改相应域名、IP地址及端口号等。

2.Settings（设置）：即完全允许或禁止登录的IP地址等。

General/max No.of users（最大用户数）：此处可以设置允许同时登录到本FTP服务器的最大用户数。

IP access/deny access（拒绝）：此处可设置拒绝登录到本FTP服务器的计算机IP地址列表。

IP access/allow access（允许）：此处可设置允许登录到本FTP服务器的计算机IP地址列表。

IP access/rule（规则）：此处可输入指定的IP地址或IP地址的范围。接受如"192.168.0.88 "之类的单个IP地址或是接受如"192.168.0.4-192.168.0.11 "之类的IP地址范围，也可以接受如"192.168.0.* "之类的通配符和类似"192.168.0.1? "之类单个字符的限制等多种格式。"Add"为添加，"Remove"为删除。

Message（信息）：此处可改变一些提示性显示信息，如"Signon message file"（开始广播）、"Server offline"（服务器未工作）、"No anonymos access"（不接受匿名登录）等。（如图7）

3.Activity（活动状态）：

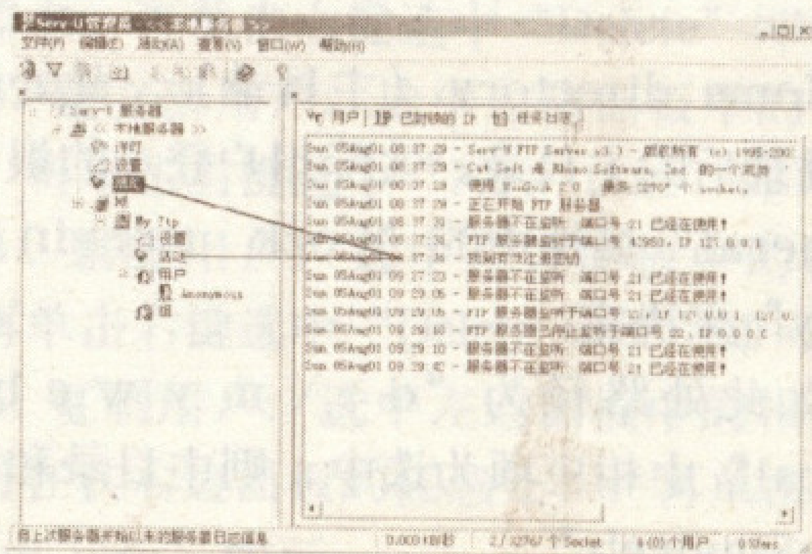


图 8

Users（用户）：显示登录到本服务器的用户及其状态；建议选中“Auto reload”（自动刷新）。

Domain log（系统日志）：记录所有登录（或试图登录）到本服务器的操作痕迹及错误信息等。

4.Groups（组）：

利用Groups（组）可以预先建立好一个或多个确定了属性（读写等）和控制权限（授予或禁止某些IP地址访问）的目录，以后当我们建立新的用户，需要用到这些目录时，直接添加进去就行了，不用再进行重复设置。在这种情况下，组的建立可以大大减轻设置工作量。

建立一个新组：选“Group”→右键→“New group”，然后在“Group name”中输入组的名字再按“Finish”（结束）即可。（如图8）

帐号设置

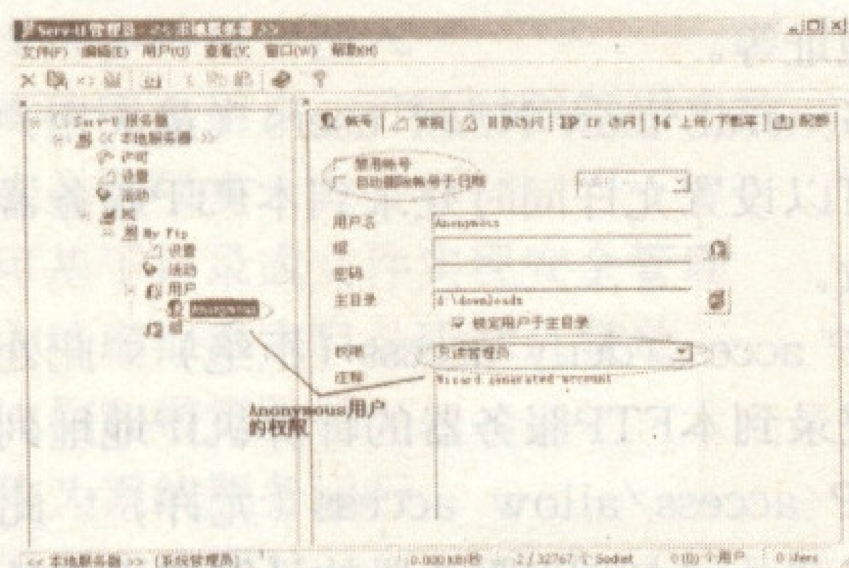


图 9

1.Disable account（禁用帐号）：如果选中它，则此帐号将无法使用。

2.User name（用户名）：此处显示并可改变该用户的登录名。修改后，左边面板的用户名也会自动作相应的变更。

3.Group(s)（组）如果有建立组，则此处通过选择可以组更多的目录。这些组中目录的属性在建立组时确定，用户在“Dir access”中不能修改。如果组用户的主目录不在根目录（见下面第5）

4.Password（密码）：此项为“<>”（加密）说明有密码，为保密，因此内容不予显示；如果为空白，则不需密码。如有输入任何密码均显示“<>”。

5.Home directory（主目录）：此处原则上为用户登录后的主目录。实际用户登录的根目录将由“General”属性中的“Lock user in home directory”来决定。

比如此处路径为“d:\myweb”，“General”中相应项为选中，则主目录和根目录均为“d:\myweb”。

再比如此处路径为“d:\myweb”，“General”中相应项为不选中，则主目录为“d:\myweb”，而根目录则为“d:\”。

注意：此处可据情修改，但不能超出“Dir access”中“Path”所在盘的范围，否则登录后你将什么也看不见。

6.Notes（备注）：此项用来标注一些说明性的文字。（如图9）

“General”的设置

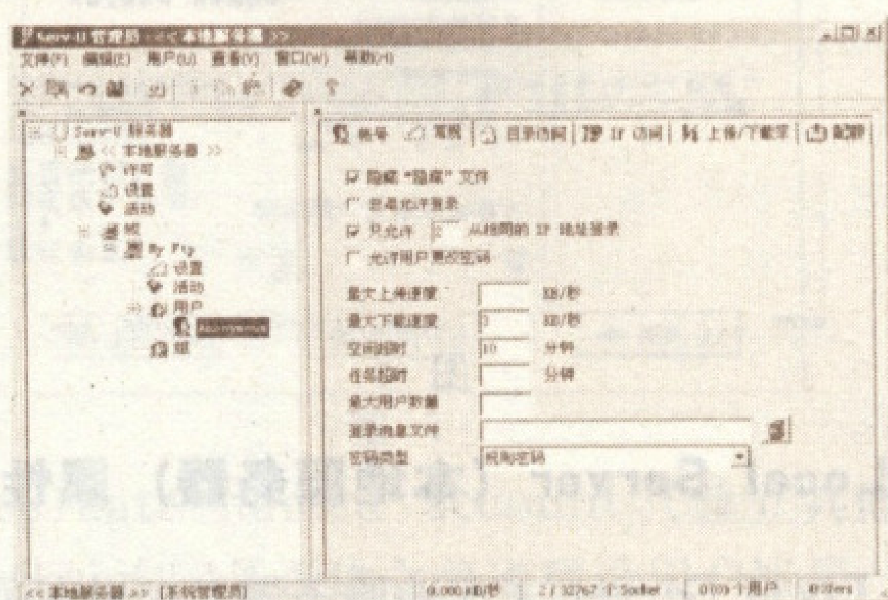


图 10

1.Lock user in home directory（将用户锁定在主目录）：如果选中则只允许用户访问“主目录”以下的文件和目录（主目录即为根目录）；如果不选中，则用户可一直访问到主目录所在盘的实际根目录（比如d:\）下。当然，可能并没有读其他文件目录或写等权限，但是仍建议一般选中此项。

2.Hide files（隐藏文件）：在列表时不显示属性为“隐含”的文件。

3.Always allow login（总是接受登录）：本帐户永远有效。

4.Allow only N login (s) from same IP address（只接受同一个IP地址的N个用户登录）：对于限制外部局域网接入的机器数量非常有用。

5.Allow user to change password（接受用户改变密码）：有些FTP客户端有允许用户改变自己FTP密码的功能，此处就是为他们准备的。

6.Max.upload speed（最大上载速率）：可以限制客户端上传文件的最大速率（以kB/s为单位）。

7.Max.download speed（最大下载速率）：下传文件的最大速率（以kB/s为单位）。

8.Idle time-ou（空闲溢出时间）：超过某分钟不工作（读写等操作）就丢弃已产生的连接。

9.Max.No.of users（用户的最大编号）：此项是可访问的最大用户编号。

10.Logging message file（登录信息文

件）：在这里可以输入（或选择）一个事先建立好的文本文件（一般）的完整路径和文件名，登录成功之后就会出现相关提示信息。

11.Password type（密码类型）：一般选默认的“Regular password”（常规密码）。（如图10）

“Dir access”（目录存取属性）的设置

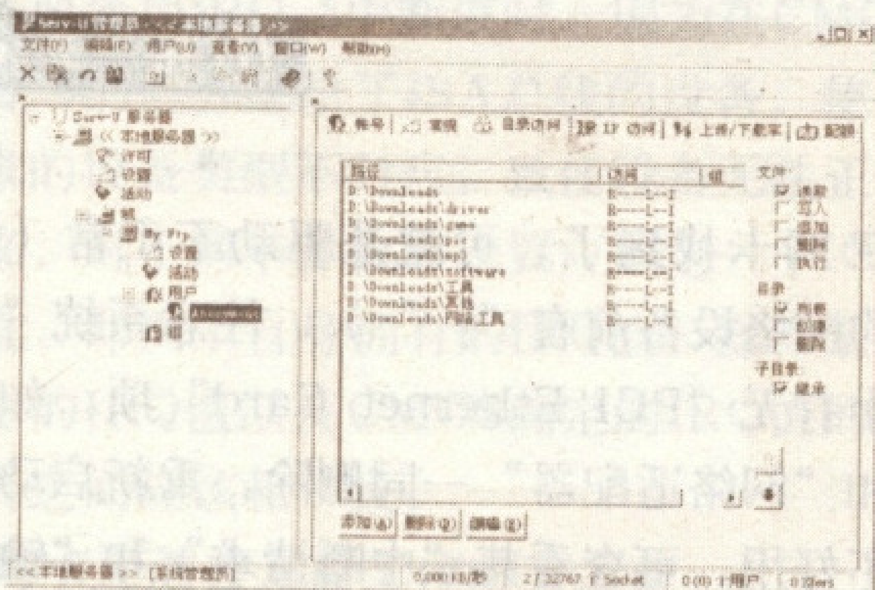


图 11

1.Path（路径）：目录所在的实际路径，Access（属性）是存取属性；Group（组）是所属组。

2.Files/read（读）：对文件进行“读”操作（复制、下载，不含查看）的权力。

3.Files/write（写）：对文件进行“写”操作（上传）的权力。

4.Files/append（附加）：对文件进行“写”操作和“附加”操作的权力。

5.Files/delete（删除）：对文件进行删除（上传、更名、删除、移动）操作的权力。

6.Files/execute（执行）：直接运行可执行文件的权力。

7.Directories/list（列表）：对文件和目录的查看权力。

8.Directories/create（建立）：建立目录的权力。

9.Directories/remove（移动）：对目录进行移动、删除和更名的权力。

10.Inherit（继承）：如选中则以上所选属性对所选“Path”中指定目录以下整个目录树起作用，否则就只对当前目录起作用。

11.对于有多个“Path”的情况，有时顺序是至关重要的。比如主目录为“d:\myweb”，其下有一个路径为“d:\myweb\win98”的目录，现在想让当前用户对“d:\myweb\win98”只能有查看权力，而对主目录下其他目录则有完全控制的权力。

具体需要按如下步骤进行：

“Add”一个“Path”，选择“d:\myweb”，权限为所有都选中（特别要包括“Inherit”），再“Add”另一个“Path”，选择“d:\myweb\win98”，权限为只选“List”（列表）。

如果主目录在前，另一个目录在后，则你登录进去后就会发现，你对“Win98”目录一样有完全控制权。

但是如果你把主目录放在后，另一个目录在前，则结果正是你所需要的。

因此，可以总结出，此处设置的基本规律是：有特殊属性的放在前面，共用属性的放在后面。（如图11）

用户属性设置

1.IP access（IP访问）选项。

Deny access（拒绝访问）：选中此项则下面列出的IP地址被拒绝访问此FTP服务器。

Allow access（允许访问）：选中此项则只有下面列出的IP地址被允许访问此FTP服务器。

Rule（规则）：在此处输入IP地址，再按向下的手图标则被加进列表；向上的手是删除选中的IP地址。

2.UL/DL ratios（上传/下载比例）选项。

3.Quota（配额）选项。

Enable disk quota（允许磁盘配额）：如选中此项则可设定上传空间的大小。

Current（当前）：这里显示的是已用空间。可通过按“Calculate current”按钮来得到此值。

Maximum（最大）：这里可设定最大的上传空间。

注：以上单位均为“kB”（千字节）。

其他操作

1.增加新的FTP服务器：选左边面板中的“Domains”→右键→“New domain”，再按提示操作即可。需要注意的是，如果它与现有的FTP服务器使用同一个IP地址，则必须选不同的端口号。

2.删除FTP服务器：选中左边面板中相应的服务器名，再单击右键选中“Delete”即可。

3.建立新用户：选中左边面板中的相应服务器名，再单击右键选中“New user”即可。

4.删除用户：选中左边面板中的相应用户名，再单击右键选中“Delete user”即可。

5.复制用户：选中左边面板中的相应用户名（也可在其右边面板的任意处），再单击右键选中“Copy user”即可。

局域网常见故障及解决的方法

山东 黄家贞

随着信息技术的飞速发展，中国的信息化也发生了翻天覆地的变化，从而有了中国政府的政府上网工程和许多企业的网络办公信息化。网络发展起来，在实际使用中难免遇到许多问题，现将常见故障现象和解决办法作个简单说明。

网卡类故障

1. 网卡驱动问题

现在的网卡一般都是PCI 10/100M自适应的，比较容易安装。一般插到机器后，重新启动系统都能找到新硬件，一路“下一步”，配置好IP地址、子网掩码和网关后，就可正常使用了。可有的时候系统找不到网卡或有故障，一般有以下几种情况：

①有的网卡对即插即用（PNP）支持得不够友好或者干脆不支持PNP，有时系统找不到它。这时可以运行网卡自带驱动盘，将网卡模式（mode）设为自动(auto)，或者手动配置“中断请求”和“输入输出范围”，重新启动系统，一般可解决问题。

有时还需要对CMOS进行设置。启动计算机，进入CMOS，选择其中的“BIOS FEATURES SETUP”一项，将其中的“Report No FDD For Win95”后面的状态由“Yes”改为“No”。造成这种现象的原因是：在主板出厂时将CMOS中的“Report No FDD For Win95”项设置为了“Yes”，导致了某些种类的网卡不能被系统识别。

②系统“其它设备”中有“PCI Ethernet Card”一项，将该项删除，重新启动即可。

③以前安装正常，可在某次重装系统后却找不到网卡了。反复刷新设备列表或重新启动系统都无法解决问题。如网卡无故障，可将其换到其它插槽内，重新开机即可。

④网卡找到了，可就是驱动不正常（设备列表中的网络设备前有“！”）。注意系统“其他设备”中有无“PCI Ethernet Card”项。如有，将该项和“网络适配器”一同删除，重新启动即可。如还不好用，可查看其“中断请求”和“输入输出范围”，运行自带驱动程序或系统配置程序更改其配置即可。

有的时候也可能是系统附加设备太多造成的，可更改其系统加载的先后顺序，或暂时屏蔽掉引起资源冲突的设备，看可否解决问题。还有时是网络协议遭到破坏造成的，将其删除，重新加载即可。

2. 工作不正常

这种现象通常表现为PCI总线网卡，无论在Windows 95/98，还是在Windows NT中工作都不正常。主要表现在网络时断时续，不管是Ping自己的IP地址，还是Ping对方的IP地址。查看网卡的指示灯，发现时灭时亮，而且交替过程很不均匀。与该网卡连接的HUB所对应的指示灯也出现同样的现象。

根据故障表象，开始怀疑是HUB的连接端口出了故障，于是将该网卡接到其他的端口（该端口已证明工作正常）上，发现问题依然如故，说明HUB没有问题。之后再用网卡随盘附带的测试程序盘查看网卡的有关参数，其IRQ值为5。然后返回到Windows 95/98操作系统，查看操作系统分配给网卡的参数值，其IRQ同样是5。其结果是网卡自身所拥有的IRQ值与操作系统分配的相同。后来怀疑是安装该网卡的主板插槽有故障，所以打开机箱，换了几个PCI插槽，问题依旧。万般无奈之下，忽然想起了CMOS参数设置。重新启动计算机，进入CMOS状态，选择“PNP/PCI CONFIGURATION”一项，发现IRQ 5后面的状态为“Legacy ISA ”（保留的ISA总线设备）。

问题就是出在这里，原来系统将IRQ 5分配给了系统保留的ISA总线设备，而我们使用的却是PCI总线的网卡，从而导致网卡无法正常工作。将IRQ-5后面的状态改为“PCI/ISA PnP”后，网卡的工作一切正常。

如果你目前使用的是ISA总线的网卡，一般不会出现上述的问题。但是当使用的是PCI的设备，而该设备要使用IRQ 5中断值时，因为在CMOS中已将IRQ 5的值分配给了ISA总线的设备，使中断值与要求的设备类型不对应，致使设备无法正常工作。看来，对于网卡参数的设置应确定一个“三统一”标准，即网卡自身拥有的IRQ值，操作系统分配给网卡的IRQ值以及CMOS确定的IRQ值的总线类型三者之间应该相一致。

3. 网卡无法在无盘工作站上工作

网卡在无盘工作站上无法工作的情况主要表现在：当启动无盘工作站时，系统根本没有提示找到网卡的信息。一般情况下用户可能会以为是网卡的Boot ROM芯片有问题，但由于一些芯片是网卡原配的，同时既使重新更换新的芯片也无法解决问题。

此时请用DOS（如DOS6.22）系统盘启动计算机，然后运行网卡的测试程序，在随后出现的界面中选择“Set Up New Configuration”一项，在出现的界面中发现“Boot ROM Size”的状态为“No Boot ROM”，将光标移动到“No Boot ROM”上，回车后出现图10-6所示的界面，选择“Boot ROM Enabled”一项，打开无盘启动芯片的远程引导功能。当再次启动计算机时，系统将开始通过网卡来引导。

在使用无盘工作站时，除网卡支持无盘启动功能（安装有Boot ROM启动芯片）外，还必须将启动芯片的远程引导功能打开，否则无盘工作站将无法通过网卡进行引导。

集线器类故障

集线器（HUB）和交换机（Switch）是局域网中用的较为普及的设备。一般情况下，它只为我们查找网络故障提供方便，如可通过观察与HUB连接端口的指示灯是否发亮可以判断网络连接是否正常。对于10/100M自适应HUB而言，还可通过连接端口指示灯的不同颜色来判断被连接的计算机是工作在10M状态下，还是100M状态下。所以说，在大多数应用场合，HUB的使用是有利于网络维护的。

1. 集线器在100M网络中的应用故障

在局域网中，当网络的连接范围较大时，可通过HUB之间的级联扩大网络的传输距离。在10M网络中最多可级联四级，使网络的最大600m。但当网络从10M升级到100M或新建一个100M的局域网时，如果采用普通的方法对100M HUB进行连接将使局域网络无法正常工作。众所周知，在100M网络中只允许对两个100M的HUB进行级联，而且两个10M HUB之间的连接距离不能大于5m，所以100M局域网在使用HUB时最大距离为205m。如果实际连接距离不符合以上要求，网络将无法连接。这一点一定要引起网友们的足够重视，否则在用户规划网络时很容易造成严重的错误。

2. 集线器在进行级联时的应用故障

某单位自行组建一个局域网，使用了两个16口（还带一个级联端口）的10M共享式集线器，所有计算机通过HUB与总机房的HUB相连。其中HUB A通过级联端口连接到HUB B的第16个端口上，HUB B通过级连端口连接到总机房的HUB上，其他端口分别连接工作站。整个工作站使用静态IP地址。在正式连接服务器前每设置一台工作站，都使用Ping命令进行测试，结果全部都连通，而且HUB A所连接的工作站全部也能Ping通HUB B所连接的工作站。但是，当连入了服务器后，只有HUB B所连接的工作站能够登录服务器，而HUB A所连接的工作站却无法登录，也Ping不通服务器的IP地址。

通过观察计算机上网卡的指示类以及两个HUB上各端口的指示类，除发现HUB B的第16个端口与HUB A的级联端口对应的指示灯不亮外，所有网卡和其他端口的指示灯均均匀发亮，说明计算机与HUB之间的连接均正常，因此问题极有可能出在HUB A的级联端口与HUB B的第16个端口上。在这种情况下，开始怀疑在HUB A的级联端口和HUB B的第16个端口中至少有一个端口是坏的。为了进一步确认将两个HUB的位置进行调换，但结果依然如旧。接下来试着把连接HUB A级联端口的双绞线插在了HUB B的别外一个普通端口上，结果问题解决了，网络中所有的工作站都能与服务器连通，而且两个HUB所连接的工作站

都能相互Ping通。

由此我们可以得出，有些HUB的级联端口和与之紧靠的一个端口不是独立的两个端口，而应属于同一个端口。以前的许多HUB是使用了一个拨动开关在两个端口之间进行级联端口的选择，而在随后推出的产品中却省了这个开关，但如果将其中一个端口作为级联端口使用，另一个端口将无效。

传输介质类故障

局域网中使用的传输介质主要有双绞线和细同轴电缆，双绞线一般用于星型网络结构的布线，而电缆多用于总线型结构的布线。当网络传输介质出现故障时，大多数情况下无法直接从它本身查找到故障点，而要借助于其他设备（如网卡、HUB等）或操作系统来确定故障所在。

双绞线的标准连接长度一直被确定为100m，但在5类和超5类双绞线投入市场后，一些网络设备制造商在自己产品的宣传资料中称自己的双绞线或HUB实际的连接距离可以超过100m，一般能够达到130—150m。从理论上讲，确实有一些公司的双绞线可以在超过100m的状态下工作，同时最高能够达到100MBps（5类）或155MBps（超5类）的最高数据传输率，但值得注意的是，即使一些双绞线能够在大于100m的状态下工作，但通信能力将会大打折扣，甚至可能会影响网络的稳定性，请大家一定要慎用。

资源共享故障

1. 网上邻居中看不到任何用户名称

如果在“网上邻居”中看不到任何用户的计算机名（包括本机的计算机名），请检查网卡的安装和设置是否正确。此时，用户可在Windows 95/98操作系统中通过选择“开始→设置→控制面板→系统→设备管理”，在列表框中找到网卡后单击“属性”按钮，在出现的对话框中看网卡与系统中的其他设备是否发生冲突，如果发生冲突则在“网上邻居”中看不到任何计算机的名称。

2. 能看到自己，却看不到别人

可能的原因及解决办法:

①网线连接故障或网线本身有问题，即T型连接器、BNC连接器、细缆、终端电阻器连接有问题，或质量的问题。由于是总线型连接，网络连接中只要有一处出现问题，就会导致整个网络瘫痪。这时，可用隔离检查的办法来查找故障点。其办法是先连接两台计算机，看能否连通，如果能够连通，再接入靠近的另一台计算机，逐个检查下去，直到发现问题为止。

②模块或交换机本身故障或连接问题。

③TCP/IP协议加载故障（是否分配了内部IP地址和子网掩码）。

依次检查①②③，重新插拔或更换即可。

3. 能看到别人，却看不到自己

依次选择“控制面板→网络→文件及打印共享”，在“允许其他用户访问我的文件”复选框前画勾即可。如无“文件及打印共享”，可选择“添加→服务→Microsoft网络上的文件与打印机共享”，重复前面的操作即可。

4. 能看到别人和自己，却无法访问服务器的共享资源

这是由于在启动Windows时没选择登录网络方式，而使用了“取消”按键。执行“开始”中的“注销”项注销当前用户，然后再使用合法的用户名和密码进行登录网络，此时就可访问服务器的资源了。

代理服务器故障

无法通过局域网软件代理服务器（如Wingate，Sygate）访问Internet，可能原因有以下几点:

1. 服务器端代理软件问题。如相应服务端口被其它软件占用，可改变端口值解决；服务权限没给用户或者根本就没配置相应的服务或者限制某些服务，重新配置即可；代理软件过期或版本太低问题，上网下载高版本软件，对软件进行注册。

2. 客户端浏览器本身有故障或配置不正确，可试试其它的浏览器或重新配置；客户端软件过期或版本太低；客户端局域网连接故障，请参照前面的说明即可解决。

3. 当前网络连接太慢或者Internet上部分站点服务器相应服务提供不全或有故障。

编者按：可能导致局域网发生故障的原因非常多，本文中提及的只是其中的一部分。所以在实际应中，可能会出现本文中未提及的问题。在今后我们会找机会尽可能多地为大家提供该类知识。

应用心得

SnagIt 5.0使用技巧10则

江苏 韶亚军

我们在使用电脑时经常要将屏幕上的图形、文字甚至动态的操作过程抓下来作为素材使用，有不少人选择了SnagIt软件（其最新版本为5.21，下载地址为：http://sq.onlinedown.net/down/snagit.exe）。它是一个非常小巧的运行于Windows平台上的抓图软件，巧妙地利用它可以为我们的演示说明等增加效果。但是要使用好它也需要一定的技巧，掌握了这些技巧后可以让它更好地为我们服务，使我们工作省力不少。

1.抓取多重窗口区域

SnagIt软件与其它的抓图软件不一样，其间只有Screen、Window、Active Window、Region、Fixed Region、Object、Menu、Shapes等抓取对象，并不支持多重窗口抓取功能（Multi Windows），这不能不说是一个遗憾。但笔者一次偶然的机会，在SnagIt的窗口Input菜单下发现了一个“Multiple Area”选项（如图1），试着选中它后，下次抓图时SnagIt就允许我们先选中多个窗口了。等所要抓取的所有窗口都被选择“确认”后再右击鼠标，选择“Finish”后即可将选取的多重窗口抓下来使用，这样就突破了几个窗口必须在同一矩形区域内的限制了。

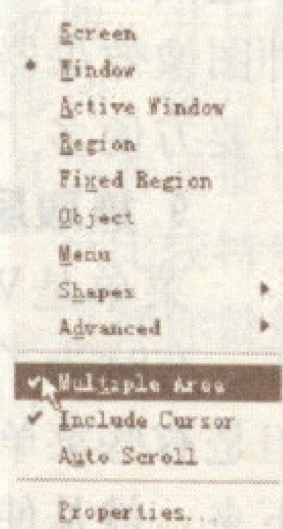


图 1

2.为不同项目指定热键

SnagIt既允许我们抓取图片，还允许我们抓取文字甚至是动画，但是每次抓取都得调出SnagIt主界面，并选择相应的抓取类型。这样做较为麻烦，而其它的一些抓图软件为不同的对象设置一个热键，如抓取单一窗口为“Ctrl+Shift+W”，而抓取多重窗口为“Ctrl+Shift+U”，整个屏幕为“PrintScreen”等。那么，在SnagIt中能不能实现呢？答案是肯定的。我们得借助于“Profile”，顾名思义，它就是模型文件，能为某一项目指定热键。具体操作如下：在SnagIt窗口中选择“Options\Profile View”，将SnagIt切换至Profile窗口状态，删除默认的Profile文件。然后点击“Profile\New”命令，新建一个新的Profile文件，并将它命名为“Windows”，再在“Input”选项中选择“Windows”作为抓取对象，最后点击“Profile\Hotkey…”命令为其指定一热键（如图2笔者将抓取窗口的热键设置为F4）。依次操作，再建一个Profile文件，命名为“Text”，抓取对象为窗口的文字，热键为F3。最后重建一个“Active Window”的Profile文件，将抓取对象设置为活动窗口图像，热键为F2。以后要抓取文字时只要按下F3键、要抓取当前活动窗口时按下F2键、而要抓取窗口时则只要按下F4键即可。怎么样，够方便吧！

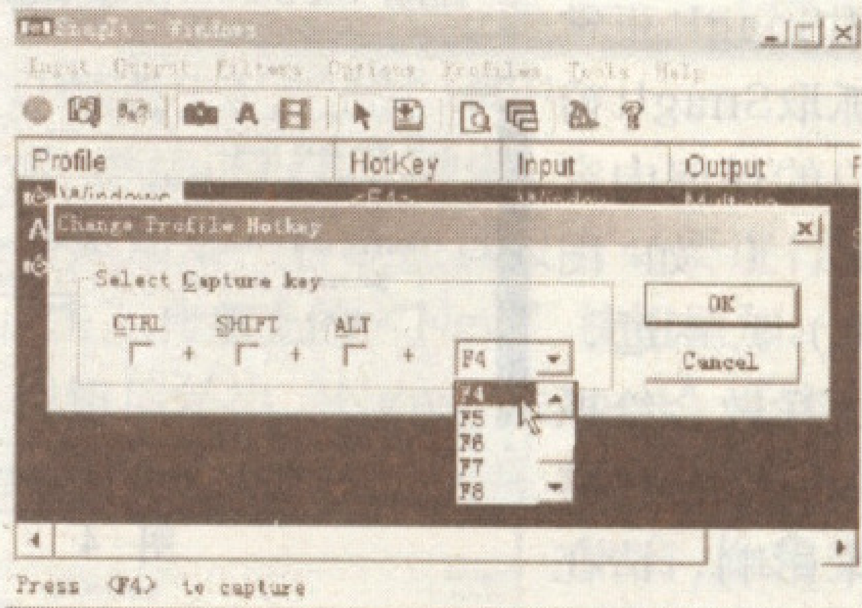


图 2

3.抓取Windows光标

我们知道，在Windows下可以通过按下PrintScreen键来将桌面的内容拷贝到剪帖板中，但是这时拷贝下来的图像是不带光标的。而有些时候，我们为了得到更加真实的效果，往往需要连同光标一起抓下来。这时SnagIt的连同光标抓取图像功能就有了它的用武之地了，只要我们选中“Input\Include Cursor”选项（如图3），或者直接按下工具栏上的光标按钮后，以后抓取的图像中就会有光标了。

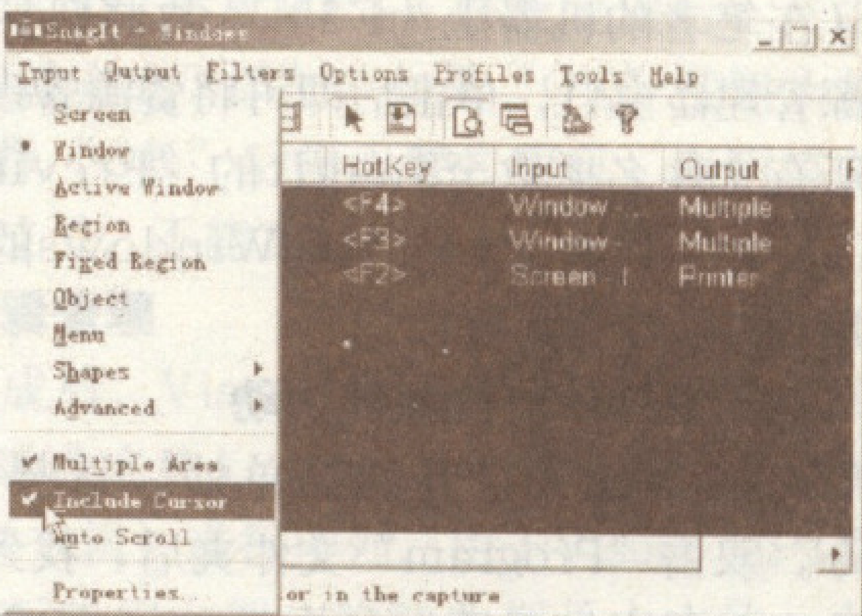


图 3

4.抓取SnagIt本身

我们在使用SnagIt抓图时只能抓取别的窗口，如果我们想制作一份SnagIt本身的说明书而需要截取SnagIt窗口中的内容时，SnagIt又无法启动第2个副本，难道要再启动一个抓图窗口程序吗？

不必，我们有两种解决方法：一种是使用Windows中保留的PrintScreen键抓取当前桌面或者当SnagIt软件设置成当前活动窗口，按下Alt+PrintScreen键抓取SnagIt窗口至剪贴板中，再到图像编辑软件中粘贴存盘；此外，我们还可以点击"Options\Program Preference…"命令，然后在打开的设置窗口中选取"General options"标签，并取消选择"Hide SnagIt before Capturing"选项后，即可使用SnagIt正常抓取SnagIt窗口的任何内容了（如图4）。不过，这样做会给抓取其它窗口带来影响，请在抓取完SnagIt窗口内容后再将此选项选中。

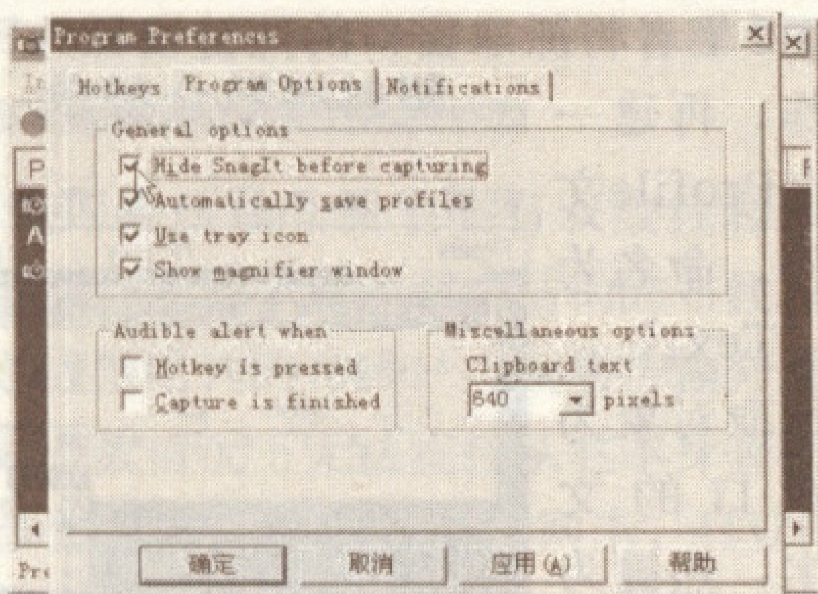


图 4

5. 抓取文件名

使用电脑免不了与文件打交道，而每一个文件都有一个文件名，就像我们每个人都有名字一样。但是，由于我们是中文用户，所以一般都使用中文文件名，但有时我们想得到一已有文件的文件名，如果一个个地输入，显得太麻烦。这时，我们仍然可以请SnagIt来帮忙。先启动SnagIt，进入资源管理器，将文件排列方式设置为"列表"（这样可以容纳更长的文件名），按下抓取窗口文字热键（在笔者的机器上为F3），再将鼠标指针移至资源管理器窗口，单击后即可将资源管理器中显示的所有文件名抓取至SnagIt的"Preview"窗口中了，你可以将它们复制到Windows的剪贴板中使用。

6. 让SnagIt随系统启动

右击任务栏开始菜单处，选择"打开"命令，双击"Program"文件夹后，找到"启动"文件夹，双击打开后，在其下为SnagIt的主运行文件E:\Program Files\TechSmith\SnagIt\SnagIt32.exe建立一个快捷方式，并将它设置成最小化运行（如图5）。以后只要系统一启动，SnagIt就会自动启动并在任务栏的托盘区待命了。

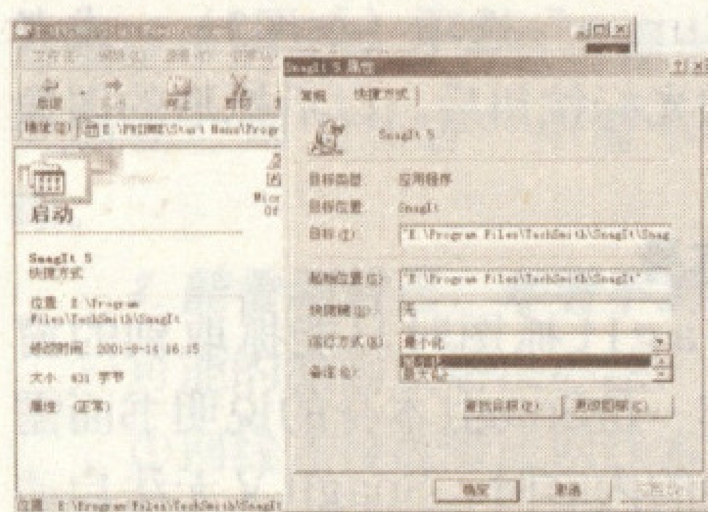


图 5

7. 抓取不可见文字

大家知道，中文的Windows是由英文Windows经过本地化——汉化后得到的，在中文Windows中汉字默认的文字点阵为9，而在英文Windows中英文的默认文字点阵为10，这样就使得有些英文的Windows软件在中文Windows下运行时英文显示不全的现象，非常苦恼。总不能为了这几个英文软件而安装一套英文版的Windows吧（英文版的Windows在中国发行量非常少）！其实，只要我们将SnagIt切换到文本抓取方式后，通过SnagIt软件将显示不全的英文Windows窗口中的文字抓至剪贴板，然后粘贴到字处理软件中不就清楚、明白了？

8. 去除图像麻点

现在图像的格式有很多种，但是笔者发现把它们插入到Word或WPS中后，用针式打印机打出来的图像上总有一些麻点，影响效果。其实，对于使用SnagIt抓取下来的图片，我们只要点击"Color\GrayScale"命令后（如图6），即可将图片转化为灰度模式，以后插入到字处理软件中再打印时就不会出现麻点了。另外，在SnagIt中还内置了多种图像效果器，使用起来比PhotoShop的滤镜和插件要方便多了，同样也能制作出专业的效果。

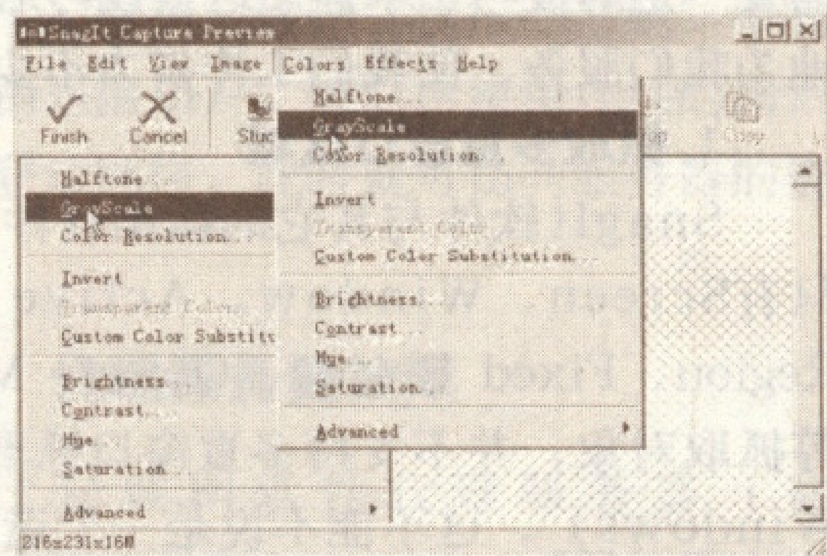


图 6

9. 抓取层级菜单

菜单是Windows中再普通不过的交互方式了，有时为了说明问题我们必须抓取一部分菜单，但是有些菜单是层级的，一般的抓图软件无法抓取下来，就是使用SnagIt的默认设置也无法抓取。其实，当我们单击"Input\Properties"命令后，在打开的窗口中选择"Menu Capture Options"标签，然后选中"Include Menu Bar"和"Capture Cascaded Menus"项目后就可以抓取层级菜单了（如图7）。

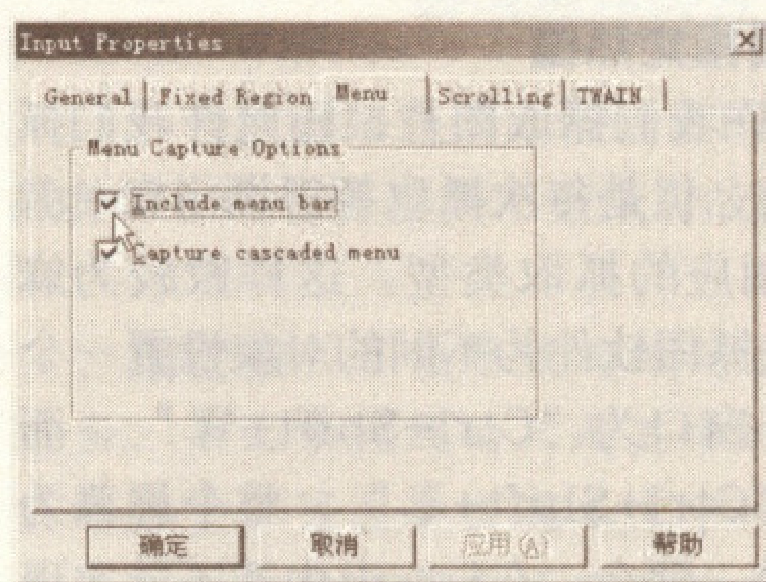


图 7

10. 设置适当延迟

不知大家有没有注意过，在使用SnagIt的抓取文字功能时，遇到一些大的文字无法抓取成功，SnagIt总是报告错误。其实，这是由于你没有设置好适当延迟值的缘故。单击“Input\Properties”命令后，在打开的窗口中选择“Scrolling”标签，然后将延迟值由默认的0设置成300毫秒（Scroll 300 Milliseconds），以后抓取时就不会出现由于延迟而无法抓取的情况了（如图8）。

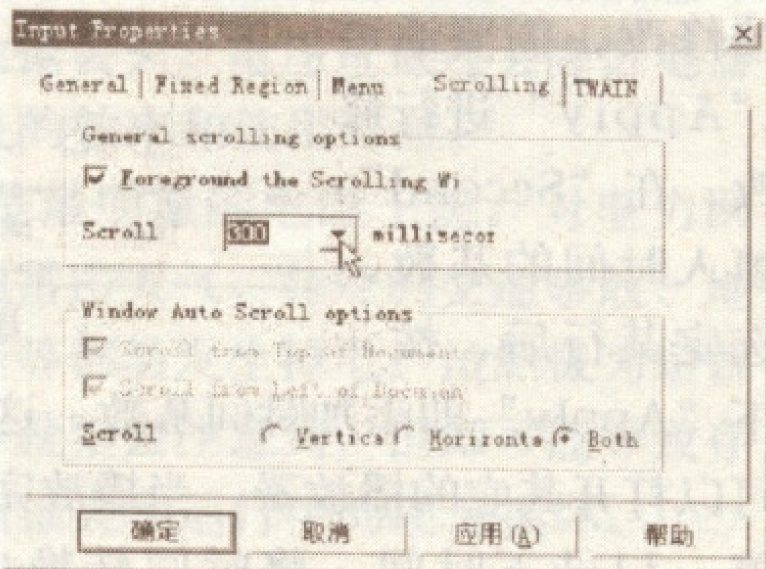


图 8

MP3管理、播放工具Visual MP3使用心得

山东　黄家贞

众多音乐发烧友的电脑中都存放了大量MP3歌曲，但有时想从众多歌曲中找到一首特定歌曲却非常麻烦。虽说在MP3歌曲中包含了歌曲的一些基本信息，如：歌曲名称、专辑、演唱者、日期等资料，但要查看还需使用相关的播放器打开才能看到，不太方便。有很多MP3管理工具可以帮我们管理MP3歌曲，经过试用后觉得Visual MP3比较适合。它能自动搜索硬盘上所有的MP3歌曲，并且能按照歌曲的名称、演唱者和专辑进行排列，你可以输入关键字查找相关歌曲，同时它也具备普通播放软件的播放功能。Visual MP3还有一个比较特殊的功能，就是制作和显示歌曲的歌词，这样你就能在欣赏歌曲的同时看到该歌曲的歌词了。

一、软件的下载和安装

Visual MP3支持Windows 9x/2000/Me操作系统，对硬件的要求也不高，只需要16M内存和2MB硬盘空间即可。下载地址为http://www.qwerks.com/download/3502/vmp3.zip 。将下载到的压缩包解压后，运行其中的Setup.exe，一路点击“Next”就能安装成功，在安装的过程中会提示你是否需要在桌面上建立其图标，可根据自己的需要进行选择。

二、搜索MP3

软件首次运行会打开“MP3 Files Scan Wizard”（MP3文件搜索向导）窗口，你只需要在“Search MP3 Files in Folder”中选择要搜索的盘符或目录，再点击“Start”按钮就可自动搜索该地址中的所有MP3歌曲，在搜索的同时会在窗口任务栏中显示搜索到的文件数目。搜索完成后就进入Visual MP3的主界面（图1），如果你的歌曲分别保存在不同的位置，还可以选择菜单“Tools”中的“MP3 Files Scan Wizard”继续进行其它搜索。

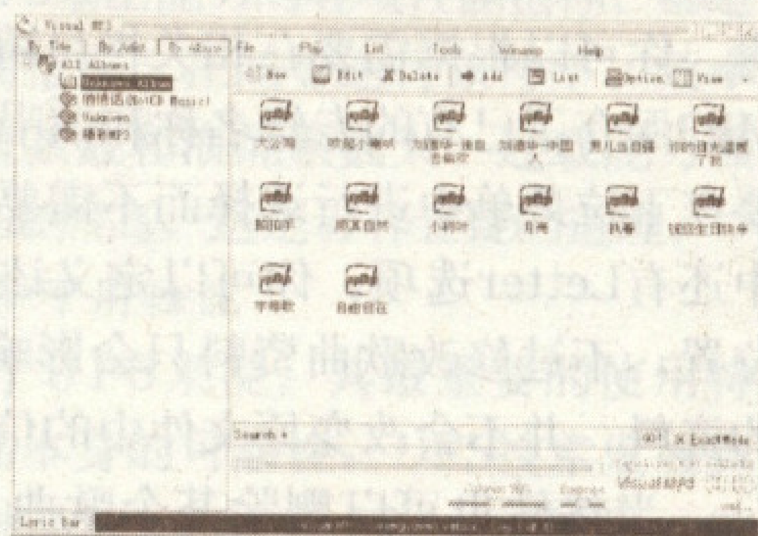


图 1

如果只是添加某一首歌曲就没有必要进行整个搜索，可点击工具条上的“New”按钮添加。点击”New”按钮后弹出“New Record”子窗口（图2），点击右上角的“Search MP3 Files in Folder:”右侧的按钮可选择文件存放的位置，如果歌曲存放在某个子目录中，你还需要将“Search Subfolder”项选定，点击“Find”按钮，歌曲就会显示在下面的窗口中。双击文件，该MP3资料就会显示在右边的窗口中，在窗口的下部还有简单的播放按键，你可以播放MP3，修改完成后，点击“OK”按钮就完成了添加。如果“OK”按钮为灰色或者在选择“OK”后弹出警告窗口，表明该文件已经添加过了，不能重复添加。

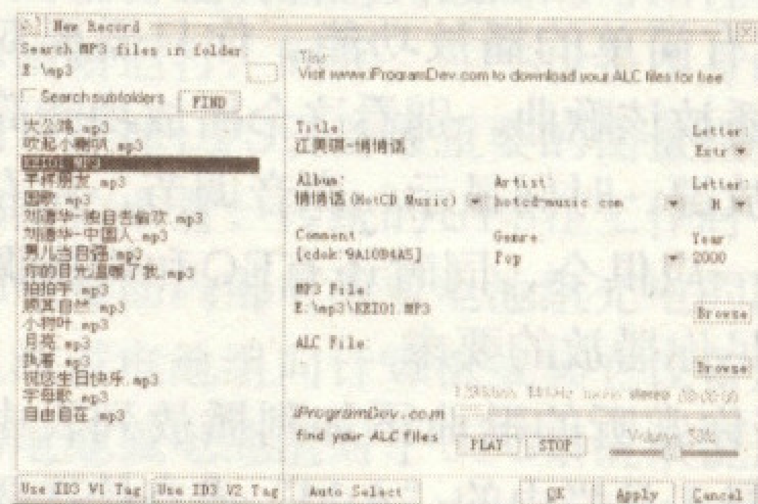


图 2

三、编辑管理

搜索完成后，Visual MP3会自动将歌曲按照By Title（歌曲名称）、By Artist（演唱者）和By Album（专辑）进行排列。由于Visual MP3是英文软件，而我们大部分的歌曲都是中文的，在By Title窗口中，歌曲都集中在Extra中，并且在By Artist和By Album窗口中，歌曲的排列顺序也不是按照首字母拼音的顺序，这样给查找歌曲带了一定的麻烦，还好Visual MP3提供按关键字查找的功能来弥补这一不足。在下边的Search（搜索）中输入关键字，然后点击“Go”按钮就可搜索到相关信息，在搜索中有Exact Mode（精确模式），建议将此项去掉，这样你可只输入几个字就能搜索到相关信息了。

你可以对歌曲的资料进行编辑，选定文件后点击工具栏中的“Edit”或者直接选择右键菜单中的“Edit”，打开“Edit Record”窗口进行编辑。你可以根据需要在相关栏目填入信息，Visual MP3保存了已有的专辑名称和演唱者资料，你只需要在下拉菜单中进行选择而不需要重新输入。在其中还有Letter选项，你可以定义该歌曲在列表中的位置。不过修改歌曲资料只会影响Visual MP3中的资料，并不会改变原文件中的信息。

当然你也可以删除某个歌曲，选定文件直接选择工具栏中的“Delete”或者直接在右键菜单中选择“Delete”即完成删除工作。同样，删除操作仅仅只是删除该文件在Visual MP3中的信息，并不会删除该文件。

四、制作列表和播放

在主窗口中有简单的播放功能，你只需要双击歌曲文件即可播放该歌曲。别看这个播放功能简单，但常用的播放键、时间显示、声音调节，左右声道等这些功能一应俱全，同时还有EQ和均衡调节，完全可以满足你播放的要求。

你还可以将你常听的歌曲添加到播放列表中去。选定文件选择工具栏中的“Add”或直接选择右键菜单中的“Add”即可把文件添加到文件列表中去，当然也可以同时选定多个文件进行添加。打开工具栏中的“List”，你会发现刚才添加的文件已在列表中，即可以选择播放。

如果你觉得Visual MP3的窗口在播放时太碍眼也可以将它最小化，只留下Lyric Bar条在上面，如果没有Lyric Bar条，可在任务栏黄色图标上右击显示菜单，选其中的“Show Lyric Bar”项来显示。

五、制作搜索歌词

Visual MP3还提供了歌词制作工具，这样在播放歌曲的同时还可以显示歌曲的歌词，对于学习歌曲很有帮助。

选择菜单“Tools”中的“Execute Active Lyric Maker”，打开Active Lyric Maker窗口，选择“New Active Lyric file”项，点击“Next”按钮，在弹出的窗口中，你需要在“MP3 File”中选择要制作的歌曲，并且在“ALC File”中选择存放歌词文件的位置，将“Aouthor”（作者）选项填好后点击“Next”按钮，弹出一个新窗口，在这里可输入歌词（也可以直接打开歌词的文本文件），歌词输入完成后点击“Next”按钮进入歌词时间编辑窗口（图3），你会发现每一行歌词后面都有一个时间显示，你只需要在对应的歌词后面修改成相应的时间即可。其时间无法直接修改，需要通过“Apply”进行修改，在“Second”填入时间的基数，选定某行后，按一下“Apply”即添加时间基数。这里有个技巧，你可以打开其它的播放器，当播放完某句歌词后，暂停，记录下时间。将时间转换成秒钟，填入到“Second”中，按“Apply”即可完成这句的修改。如果发现某句歌词错误，你可以按“F2”进行修改，同时你还可以利用“Insert”、“Add”进行插入和增加歌词的操作。歌曲编辑好后，点击“Make!”按钮会将该歌曲播放一遍，这样，制作工作就算完成了，此时会提示你是否与别人共享该歌词，如果选择共享则会将此歌词上传到Visual MP3的主页上去，让大家都可以共享。接下来，打开刚才歌曲的“Edit”窗口，在“ALC File”中填入编辑歌词的文件保存地址。



图3

现在让我们来看看自己的劳动成果吧，播放该MP3并打开“Lyric Bar”条，这个时候就可以看到歌词随着歌曲同时显示，很有成就感吧！

Visual MP3还有其它的功能在此不再详述，你可下载后慢慢试用。Visual MP3是共享软件，未注册版只能试用30天。如果你有很多的MP3歌曲正愁着不好管理，不妨下载来使用哟。

UPS的选购及使用注意事项

山东　黄家贞

一、购买UPS的必要性

据调查显示，1台普通计算机每月所受的电源干扰在120次以上，不过由于对电源质量和可靠性问题的忽视（一般计算机不工作时我们很容易只考虑到软件的质量和硬件的可靠性问题），目前只有相对少数的计算机用户将电源保护作为一个不可或缺的部分纳入购买计划。我们到底需不需要一台UPS呢？

我们日常生活、学习和工作中主要会遇到以下几种常见的电源问题：

电压下降：输电线上的电压低于正常电压的

80%，是电力系统中的最常见问题。这种问题往往是由于很多电器设备（电动机、压缩机、升降机等）启动电源引起。夏季高温时众多电器设备同一时间使用，经常会引起持续低压。电压不足会导致需要在正常电压下运行的电脑键盘锁死和系统意外崩溃，最终导致数据丢失。电压过低还会降低电器设备尤其是电动机的效率和使用寿命。

掉电：掉电是最明显的电源干扰。对电力网的过度需求、暴雨雷击天气、特殊的交通事故、地震、电力限量供应等都易发生掉电。虽然极为短暂的停电你可能根本就不会注意到，但却可能导致存储器上的当前数据损失和运行中的硬盘损坏。

浪涌：浪涌是短时间电压上升且持续数秒。常见引发浪涌的原因如：雷击。普通的避雷针只能有效防护直击雷，而由强大的电磁场产生的感应雷和脉冲电压却能沿天线、电源线和电话线潜入室内，危害电视、电话及微机的安全；邻近地点使用的家电断电时，额外的电压会通过电线消散出去，同样会危害附近敏感的电子设备。电脑和类似的敏感电器设备，其设计的可接受电源有一定的电压范围，任何超出这个峰值和平均值的电压都会给精密元器件带来影响，造成设备过早失效。

尖峰：电压突然大幅度升高，和浪涌类似，可以通过电线或电话线等进入电器设备，破坏或完全毁掉设备元器件。

那么UPS究竟能为我们做些什么呢？作为计算机外设之一，特别是网络中的保护设备，它主要起到3个作用：一是提供后备电源，防止突然断电造成的损害；二是消除“污染”，改善电源质量，对电源系统中的浪涌、噪声、电压下降等现象它都能改进，使计算机中的电子部件免受摧毁性损坏；三是对整个数据通道进行保护，提高网络的可用性。

二、选购UPS应注意的问题

1.电气性能

不要过分追求对UPS常规电性能指标的要求，诸如转换时间、电压和频率稳定精度、波形失真度等。对负载而言，对这些指标的要求并不苛刻。事实上，当前上市的各品牌的UPS在这些指标上都可满足负载的要求，不应成为评定优劣的关键标准，更不应作为是否选用的条件。至于抗干扰能力，这是必须具备而又难以检测的一项指标，使用者要考查UPS电路结构中是否有高频滤波环节和配置。

应该重视对UPS输出能力和可靠性的考察。UPS的平均无故障间隔时间MTBF仅仅是一个估算可靠性的参数，影响此数值的因素很多，是一个无法检测的参数。而UPS输出能力的各项性能指标，都是可以量化的可靠性指标。在同等运行条件下，效率高、输出电流峰值系数和浪涌系数大、过载能力强的UPS，其可靠性必然高，这是毋容置疑的道理。

2.可靠性能和可用性能

可靠性。对于UPS来说，其最重要的使用特性无疑是UPS产品本身的可靠性。UPS技术发展到现在的阶段，各种品牌UPS的电压/电流输出、转换时间、频率稳定性等参数全部都能满足所带计算机设备的需求。用户更需要比较的是产品本身的质量和设计方面的因素所带来的可靠性差别。

可用性。使用UPS的根本目标是为了保证用户的设备或负载达到最高的可用性，即确保系统的不间断运行。同样，UPS设备本身的可用性也成为用户选择UPS设备最重要的衡量指标。从UPS的内部结构来看，传统的UPS在工作时，一方面通过外部电源向内部电池或电池组充电的同时，也要通过电池或电池组向计算机或其它设备进行供电。所有的电池或电池组对于UPS系统来说是一个整体，在功能和使用上没有区别，当其中的某块电池发生故障后，UPS管理系统不能对它进行及时的关闭和替换，只能报告发生了系统故障，然后由管理人员手工进行更换。如果未能进行及时更换和修复，就会发生电力供应的中断。在更换电池或电池组期间，由UPS所支持的计算机系统的工作便也需暂停。所以，如何实现UPS的真正不间断工作一直是困扰业界的一个难题。在传统的6－20kVA即中型UPS产品中，一直存在着单台UPS容易出现单点故障、容错能力低于网络部件的问题，唯一的保障措施是多购买一台UPS以作备用。这样就存在着两个问题：价格昂贵，这是显而易见的，因为为同样的负载提供电源保护，你需要化双倍的钱；另一个在你的系统有变化或扩展时便会遇到，那就是无法扩展。冗余热备份技术是保证设备可用性的重要途径，选择具有冗余性、可扩充性、可服务性的UPS系统是解决上述问题的最有效办法。

3.全面保护

由于企业级用户对网络系统的可用性要求很高，所以网络系统需要全面的电源保护方案，而不是简单地做一个“后备电源”。这个保护方案应该在保障“不间断供电”的原则下，尽可能地提供基于电力供应的全方位保护，如消除电网杂讯、抑制电网波动、防雷击等，并最大限度地与信息系统的

其他部件实现技术或物理模块上的整合，形成一个智能的、层层递进式的立体保护网。

三、选购合适的UPS

1. 选择合适功率大小的UPS

列出所有需保护的设备，别忘了显示器、终端、外挂硬盘以及其他重要设备。每一设备均有电压及电流要求（这些数据可在设备后背的铭牌上找到），把两者相乘即可获得（VA）伏安值。有些设备用瓦特(W)表明电能需要，将瓦数乘以1.4即可获得大致的伏安数。将所有部件的VA值汇总，选择一个VA容量至少和你系统要求一样大的UPS。为适应今后业务发展需要，你可能要选择大一点的UPS以留下余量。

2. 选择合适的支持时间

UPS类型一般会分为标准和长延时两种类型，它们可以满足用户对于设备不断电运行时间的不同要求。标准型UPS在满载情况下能支持5-10分钟时间不等；长延时型的设计与标准型UPS会略有不同，主要考虑了长时间运行下散热、充放电等情况的处理。用户可根据需要选择从几分钟到几小时的长延时配置。用户可向厂商或代理商咨询为额定运行时间所需配备的电池容量和个数。

3. 选择合适类型的UPS

大家比较熟悉的是后备式和在线式两种类型，还有在线互动式的UPS。用户应根据自身的需求，选择适当的类型。有些环境配备后备式就足够了，如家用或小型办公环境，不一定要选择性能最强的类型。后备式UPS只有当供电中断或低于170V时，才通过电池组给其中的逆变器供电，并向负载提供稳压、稳频的交流电源。它的优点是运行效率高、噪音低、价格相对便宜，主要适用于市电波动不大，对供电质量要求不高的场合；在线式UPS突出特点是能对电网供电起到"净化"作用，因其无论在有无市电的情况下，总是由UPS电源的逆变器对负载供电，所以就避免了所有由市电电网电压波动及干扰而带来的影响，它的电源输出质量自然就比后备式要高很多，但成本也较高；"在线互动式"UPS的逆变器存在两种工作状态，当市电正常时逆变器处于反向工作，给后备电池充电。当市电异常时逆变器立刻投入工作，将后备电池的电压转换为交流电输出。这种方式综合了前两种的优点，既缩短了切换时间，又节约了成本，供电时间长也是它的优势之一。

其他要考虑的因素还有：尽量选择品牌产品。原装产品都会有出厂编号、说明书和技术手册等，而且运行时能感到噪音较小；软件支持，如果具有优秀的软件支持和管理，UPS就不只是一个单纯的供电设备，而是具有自动检测、自动告警、自动存储等功能的智能设备。当然，这得看你的具体需要了；与具体应用环境的配合，比如为联网设备选择UPS时，应重点考虑电源管理软件的网络管理能力和跨平台管理能力。而为电信设备选购UPS时，则要考虑到对噪声的抑制能力和高可靠性。

选好之后如果不放心的话，还可以进行一些简单的测试，包括启动检查、报警和自动关机检查、电池供电/充电时间检查、电池热插拔、市电/电池切换点检查等。最简单的检测UPS能否对计算机提供掉电保护的方法就是突然拔掉UPS的电源插头，如果计算机能继续正常运行，则认为UPS能胜任保护工作。

四、使用UPS的注意事项

如果UPS使用不当或不注意维护保养，就会引起UPS本身发生故障。正确使用UPS应注意以下几点：

1. 接UPS的配电箱所使用的开关不宜用老式的闸刀开关。因为这种开关在开关电源时有拉弧现象，会对电网产生干扰；另外，使用熔断式保险丝，过流响应速度慢，在负载或UPS短路时，不能及时切断电源，从而会对设备造成危害。所以应采用广为使用的空气开关，这种开关有消弧和负载短路时响应速度快的特点，且有漏电保护和过热保护的功能。

2. 空气开关的容量选用应适中。开关容量过大，会造成过流或负载发生短路时起不到保护作用；过小则会经常造成市电中断。

3. UPS所在的市电线路不应带有感性负载，如空调机、电机等负载，否则会对电网及UPS产生很大的冲击，应把感性负载接到其他市电线路中。

4. 开关UPS要有顺序。开机时，应先开UPS电源输入开关，再开逆变器开关；关机时则相反。

5. 不用UPS时，要关机。如果工作完后不关电源，在市电长时间停电的情况下，由于UPS一直处于工作状态，即使不带负载，但UPS也会损耗少量的电源能量。这样长时间损耗能量又不及时充电，最后电池就会枯竭，引起UPS故障。更为严重的是：如果都下班回家了，而电源未断，一旦发生漏电引起火灾，将会造不可估量的损失。

6. 禁止将不同安时数、不同品牌的电池组合使用。为保护UPS的使用寿命，应同厂商维修人员协商，定期对UPS进行维护保养。



客座专家　龚胜　苏旅

读者　浪子青流问：我最近到市场上去买刻录盘，发现他们不但有品牌区别，而且盘片的颜色也各种各样，如绿色的、金黄的、蓝色的、黑色的等，请问他们哪种比较好啊？

答：刻录盘片的颜色区别除了起到美观易识别的作用外，主要是因为制造材料的差异而造成的，如绿盘就是目前市场上非常普遍的一种产品，其价格最便宜而且可以接受较广泛的激光读取范围，因而整体兼容性较好，但其质量和保存时间方面表现较差。而金盘是采用接近透明的浅黄色有机染料制造而成，它具有更好的抗光性和更长的保存时间，一般来说质量好的金盘理论上可以保存至少100年，不过其兼容性相对绿盘来说就低一点，目前是属于价格最高的产品。蓝盘则是使用金属化AZO有机染料加上低价银材料制造而成的，它具有较强的读写能力，也可以保存100年，价格比金盘低一点。而黑色盘片则是在对激光反射效果中最好的一种盘片，具有相当出色的读取效果，但价格也较高。选购时可以根据自身需要自行决定。

湖南　苏旅

读者　潘兵问：最近我们这里装ISDN接入服务，请问它的设备是不是也有内置和外置的区别，而且有一种名为Bandwidth-On-Demand的技术，能否介绍一下？

答：ISDN调制解调器与一般调制解调器一样分为内置(ISA、PCI)和外置(TA)，内置的又有带模拟语音口和不带语音口两种。至于Bandwidth-On-Demand（按需分配带宽或带宽请求）功能，个人理解也就是ISDN设备可以根据网络需求自动增加或断开一个B信道。当用户在阅读下载的Homepage或外接来电电话时，自动断开第二个B信道；当用户要使用最大带宽以下载文件时，设备又能自动将第二个B信道连上。这样就能使用户始终得到最舒适的使用效果。

湖南　苏旅

读者　高守强问：我同学的电脑是Celeron 600的，Windows 98启动速度比我的Duron 800还要快一些，尤其是Windows 98的开始菜单速度比我的更快，一点就出，其他方面总体速度表现也强过我的，请问这是为什么？是不是我的机器有病毒啊？

答：呵呵，排除你主观感觉的原因之外，我估计你的同学使用了超级兔子魔法设置之类的Windows修改软件，能对Windows的运行规则进行一些调整，以加快Windows的运行速度，其中调整开始菜单显示速度则是一个典型的设置功能，这样的软件还有侠客98系列，WinBoost、Windows优化大师等。如果用户没有这类软件，同样也可以通过修改Windows注册表以达到加速效果。具体步骤是：在Windows目录下找到REGEDIT这个软件并且运行，运行后打开“HKEY-CURRENT-USER\Control Panel\desktop”，此时单击“编辑”菜单再选择“新建”，然后选择“串值”，接下来在右框内增加一个名为“MenuShowDelay”的新键值名，并将其键值设为“1”，修改完毕后退出程序并重新启动Windows操作系统，就可以享受到这种菜单加速的快感了。当然，你的机器运行速度慢也有可能是安装了过多的程序，致使注册表体积越来越大，同时也有感染病毒的可能性。

湖南　苏旅

WEN TI JIE DA
问题解答

读者　心剑问：我的Windows最近很奇怪，我每次都是正常关机，但下次开机时总是自动运行Scandisk，该如何解决啊？

答：我觉得你应该怀疑你的

硬盘是否存在着坏道。如果存在的话，在Windows启动时将总是会提示并自动运行Scandisk软件，如果是这样的话，希望你能全面地检测一下你的硬盘质量。当然，也有可能是C盘根目录下的MSDOS.SYS被修改了的缘故，解决办法是编辑MSDOS.SYS文件（编辑前必须要把MSDOS.SYS文件的稳含、系统、只读属性去掉），在[Options]节中将AutoScan=2一行改为AutoScan=1，存盘后退出，并恢复上述被修改的属性即可。当然，用户也可以查看Windows的启动项目中是否增加了Scandisk文件，如有，将其去掉即可。

湖南　苏旅

读者　STAMMU问：我听说RADEON LE显示卡可以通过刷新BIOS变成标准版的，所以我也去下载了一个刷新，刷到一半的时候不知为什么我的机器死机了，然后我的电脑就没有反应了，显示卡拿到别的机器上也不能用。请问怎么办啊？

答：对于这种显示卡BIOS刷新失败的问题，一般可以用再次刷新的方法来修复。具体步骤是首先找一块采用与RADEON LE显示卡型号不同的显示卡，用一般的PCI显示卡即可，用它启动电脑，此时不需要把RADEON LE显示卡拔下。一般电脑都可以正常启动，启动完毕后，用原RADEON LE显示卡的BIOS刷新程序写入BIOS信息，此时刷新程序将对2块显示卡同时写入，由于BIOS型号不同，真正被写入的只是你那块坏的RADEON LE显示卡BIOS，而另外一块显示卡是会拒绝刷新工作的，这样经过一段时间后，你的RADEON LE显示卡就又恢复正常了。当然，如果实在不能恢复，那么就赶快联系销售商吧。

湖南　苏旅

读者　歪歪问：我听说液晶显示器不能显示真彩颜色，这是为什么？如果真的不能显示真彩的话，那么效果岂不是比CRT显示器要差很多啊？

答：这里要说明的是，在显示色位的还原效果上，虽然经过多年发展，但目前液晶显示器距离高端CRT显示器还是有一定差距的。由于液晶显示器在每个液晶单元上只能获得64种不同的亮度级（6位），这样再加上每个液晶单元采用三原色设计，液晶显示最多只能产生262144种颜色(18位)，所谓“完全能够支持1600万真彩24位颜色”只是使用了FRC（Frame Rate Control）技术进行抖动模拟的结果，因此在显示图像特别是色彩细节上，效果不如真正24位真彩的CRT显示器。但两者差距目前已较以前缩小了许多，在一般的应用中，用户是不会感到有非常大的差异的。

湖南　苏旅

读者　许径问：我的硬盘D盘不幸被格式化了，里面有很多重要的资料。请问我该怎么办啊？

答：对于这类硬盘格式化的问题，一般的磁盘文件恢复工具是无法解决问题的。此时就需要使用一些特殊的软件了，如Recover 4 all就是这样一种磁盘文件恢复软件。它的使用界面很简单。首先选择选单下需要恢复的盘符，此时软件将扫描该磁盘一次，不久后就会列出被删除的文件目录。如果程序提示恢复文件的机率是Good的话，那么就可以进行拯救恢复了。此时选择需要恢复的文件并点击Recover按钮即可。不过笔者建议不要恢复到同一个硬盘的目录下，最好是恢复到其他磁盘目录中，以免覆盖掉其他恢复文件。当然，其他类似的磁盘恢复程序也有一些，如Revival等，用户可以到download.pchome.net 的“硬盘工具”子目录中去下载。

湖南　苏旅

读者　汤勺问：最近我的电脑在开机以后常常出现“CPU is unworkable or have been changed，please check CPU SOFT MENU”的字样，然后就停住了。请问这是什么原因，是不是病毒问题，应该怎么办？

答：我估计这是由你的电脑CPU倍频和外频设置出现问题而导致的情况。一般来说和病毒的关系不大。从上述信息我判断该主板为升技的产品，其特色功能是Soft Menu软跳线技术。解决的办法是：首先开机后马上按住Del按键进入主板BIOS，然后将CPU_SOFT_MENU中关于CPU的倍频、外频、电压等项目全部采用自动设置（Auto）的选项，然后重新启动电脑即可。当然，如果你的CPU型号较新，而主板不能正确识别的话，也有可能出现上述问题，解决办法就是到升技的主页上去升级最新的主板BIOS（www.abit.com.cn）。此外也要注意你的CPU是否完全地安装正确了。

湖南　苏旅

读者　方成问：前两天我在装机的时候，不小心把钻石硬盘从机箱上掉了下来，落体距离有半米左右。于是我马上开机检测，发现硬盘出现大量坏道，请问我该怎么办？我上面还有好多数据啊！

答：对于这种问题，我只能抱歉地说，基本上是无法以软件修理的方式解决问题了，最好的办法就是马上找到另外一个硬盘，把受损硬盘上的数据尽最大的可能拷贝到新硬盘上，然后把受损硬盘立刻送修。一般来说，钻石等正规硬盘产品都有三年的质保时间，运气好的话经销商可以换新，但一般人为损坏的产品是不能得到免费质保服务的。如果您购买的是水货硬盘的话，那就无能为力了。

湖南　苏旅

读者　程九问：我的机器是赛扬600，用超级解霸2001播CD碟的时候，发出的声音总是断断续续的，这是怎么回事？

答：首先你应该查看你所播放的CD光碟是否存在着划痕，因为这种光盘本身就很容易出现播放困难的问题；其次要关闭一些不必要的在线程序，以保证CD播放程序的顺利进行。当然，CD光驱的IDE连线接在MASTER接口上也有助于解决问题。此外，播放效果的好坏还和所用的声卡音箱有着很大的联系。

湖南　苏旅

读者　天道问：我收集了不少MP3歌曲，但它们的音量并不一致（即MP3文件内在音量不同）。请问如何调节啊？此外，RM格式文件能否转存为MP3？

答：这个问题我想并不能通过直接修改文件的办法解决问题。因为不同的歌曲在录制过程中所设定的音量是不同的，特别是从网络上面下载的歌曲更是如此。当然，如果使用转换软件将MP3转变为WAV文件并增加音量后，再压缩为MP3倒是可以的。至于RM转为MP3格式文件的问题，答案无疑是肯定的。但这样做并无实际意义，因为RM格式音乐效果远不如高采样率的MP3格式。

湖南　苏旅

读者　PPi问：我的RealPlayer 8.0 不能播放ASF格式的电影文件，不是说它是专门播放流格式的媒体播放器吗？此外Winamp能否播放RM文件？

答：这里要指出的是，ASF是微软Windows Media Player格式的文件，它虽然也是属于流格式文件范畴，但是和RealPlayer系列播放软件并不兼容，这类文件只能用微软专用的Windows Media Player来播放。RealPlayer主要是用来播放RM、RMI等格式文件的。至于Winamp播放程序本身是不能播放RM文件的，但通过一个叫做Innoreal的补丁插件程序，Winamp就能较好地支持RM格式的音频文件了。这个软件在download.pchome.net等软件下载基地都有下载。

湖南　苏旅

读者　sam008问：我想复制我的Windows 98启动盘，但是我拷贝的盘都不能启动啊，请问应该怎么办？

答：呵呵，我觉得你可能是没有理解好电脑启动盘的制作过程，一般来说，由于引导盘具有特殊的引导扇区格式，而且对于IO.SYS、MSDOS.SYS、COMMAND.COM这三个文件的排列都有特定要求。因此用户是不能通过简单的拷贝而制作启动盘的。你应该使用诸如HD COPY的整盘复制软件进行全盘复制，这样制作出来的启动盘才能真正用于启动。当然，最好的办法还是启动Windows的启动盘制作程序完成。

湖南　苏旅

读者　QQ大仙问：请问如何在QQ软件中知道别人的IP地址，因为我的QQ号码总是被别人骚扰？

答：目前网络上有许多IP地址查询软件，使用其可以很容易地得知对方的IP地址，不过在使用时还是需要依法从事的。此外有人针对QQ还开发出了相对的IP探测补丁程序，可以使QQ具有IP探测的功能。不过个人认为，这类程序由于经过二次操作，其中很有可能被一些不怀好意的人植入木马病毒程序，从而对用户机器的安全造成严重威胁。因此笔者并不赞同使用这类QQ补丁程序。上网如果需要安全保护的话，可以安装一些防火墙软件，如国产的天网防火墙就很不错，目前其最新版本为2.43，可在www.sky.net.cn 下载。如果用户的QQ总是被一些群发软件骚扰的话，建议及时安装最新版的QQ程序，因为大多数的新版QQ都会自觉地升级解决这类问题的。

湖南　苏旅



晶合后院　团团问：我在《月影传说》中打到通天塔，每一层都能得到一片羊皮，有什么用？

答：当拿到7片以后（每层一片），再打开物品窗口对着羊皮按右键，就会学到“镇狱破天劲”。

晶合后院　流光影月

晶合后院　孤鹰傲问：我在玩《炎龙骑士团之风之纹章》时，在第10章宗教法庭中，打死后来出来的几个40级骑兵，得到了一个裂地术的装备。经我查找没人知道用途，但我可以给琴琴装备上，DP、AP、EV都变成问号，但是不能攻击，超灵弹必杀真的变成一击必杀了。但是后来，装备上的符号变成EX+，如果换装备，此物品就变成使用道具了，却不能使用！如果这样，就不能再换装备。我不知道是否有人比我发现得更多，我很想知道用法！

答：我也拥有过这个东东，好像如果不装备它，到下一关可当道具用，攻击力和防御力都是超强（以没改过来说）。如果到商店去卖，好像能卖很多钱。

晶合后院　幻之羽

晶合后院　暗黑殿堂问：我FF Ⅷ虽然打通关了，但听说有SeeD的评价。SeeD的评价到底是怎么回事啊？还有哪些事件可以增加对Seed等级的评定啊？

答：1. 在成为SeeD的舞会开始直到回学生宿舍休息这段期间，如果连续3次通过学校闸门，SeeD Rank就会下降1，而之后每次通过学校闸门SeeD Rank都会被扣1。

2. 在协助“森之猫头鹰”绑架大总统的任务中，完全没有被士兵看见并成功交替列车的话，SeeD等级就可以上升1，若是被看见10次以上就会下降1，而被看见1至9次SeeD等级会维持不变。

3. 在无名王墓中观看地图时，按下“x”键返回入口的话，SeeD等级就会下降1。

4. 完成飞弹基地的Event后可以大幅增加评价分，若玩者的评价分一直很好，就有机会连升两个SeeD等级；但是若玩者的评价分一直很低，就连1个SeeD等级也不会升。

5. 在与罗古战斗完后，在2F走廊下与特家的学生交谈，若对话选错了SeeD等级便会下降1。

6. 在Balamb封锁Event中，利用小狗来找出指挥官可以上升1个SeeD等级或增加评价分。

7. 在海洋探查人工岛将ultima weapon打倒，SeeD等级会上升1。

等级越高得到的工资也就越多，最高是A级，有30000G。

晶合后院　IceJune

晶合后院　饼干问：我现在在玩《冰风溪谷》，游戏中有些锁上的门是有魔法保护的，我一个都开不了……是用盗贼开吗？怎么开？我玩到阴影山谷后就被这种门挡住了，没法玩下去。请帮帮忙！

答：注明了有魔法机关的门是不能用法师的敲击术开锁或盗贼的技能开锁的，你只能用钥匙来开，这种钥匙通常就在当地可以找到。

阴影谷的钥匙在山洞里，共计两把，得到之后就可以开东北山洞的门了。

晶合后院　milan

疑难求解

读者　阿底问：最近我的电脑出了怪毛病，明明C盘还有将近1G的空间，但我在安装游戏或软件时总告诉我说“C盘空间不足”，而安装的游戏和软件容量远小于1G，有时解压一个Zip文件也会报“C盘空间不足”，虽然取消掉一点儿也不影响使用，但这到底是怎么回事呀？盼高手赐教。

读者　Xxnt问：我的《半条命——反恐精英》运行原本很好，有一次在游戏的时候停电了，再进入游戏（我用的是和电脑模拟对战的模式），就出现“Failed to load Engine DLL”，游戏就不能玩了，重新安装也不行，请问是怎么回事？

LAI XIN ZHAO DENG 来信照登

本栏目文章仅代表作者本人观点，文责自负。

天津　浪陶陶：*不要发表弱智文章来骗稿费！*

家里订的电脑类杂志不少，里面有很多精彩的文章，但这些报刊杂志中都不约而同地经常刊登一些“弱智”文章。通常分两类：**1.用很长的文字来讲一个很浅的内容或发现；2.文章漏洞太多，作者自以为是。**

先说第一种情况，一般认为是教菜鸟的文章，其实不然，因为文章说的内容连菜鸟都知道，举个例子：某杂志中的某篇文章说关于“怎样在QQ2000中使用原来的头像”，其实很简单，把原头像文件夹改名或把以前的头像复制到新头像文件夹中。就这么一句话就可以说完的内容，作者短话长说，长篇大论下来，居然写了几百字，简直不可思议，我真佩服那位作者的“编”术。还有：某杂志中有一文说怎样用Word中的（简单）功能，为了凑字数，竟然先写：在开始菜单的程序中找到Word2000，打开！（我倒！）我真为作者心疼：你累不累啊？其实这类文章根本不用登，登了也没几个人看，无非是骗稿费罢了。还有一类，就是作者自称的所谓“心得”、“发现”，要真是新发现也行，问题是那些“发现”根本算不上发现，因为……这谁都知道！比如，有很多篇文章都提到过《超级解霸》可以读文章。第一个人登的也就罢了，可是这种文章源源不断地在别的杂志上刊登，也不知杂志的编辑是怎么搞的。

再说第二种情况，这些文章一般不是刊登在专门电脑报刊上，而是多刊登在普通报纸中的电脑板块上，一般是写我与电脑感情之类的文章。这些作者为了显示自己的“水平”，经常卖弄一些新潮的电脑词汇或内容，其漏洞不少，让人感觉可笑。譬如：某大报纸的电脑专栏曾登过这么一篇文章，其中说道：“……最早我的电脑是386的……一次，我的电脑竟然中了CIH病毒！（那时有吗？）我吓了一跳，赶紧杀毒，借来杀毒盘，启动电脑（中了CIH还能启动电脑？），杀了一堆（什么杀毒软件？我要！），但为了安全，还是升级了电脑，到了486（可笑！）。”这类文章可不少呢！为了什么？还是骗稿费！

其实，大家可以随便翻翻电脑杂志，几乎每期都有那么几篇“弱智”文章。我废话这么多，就是为了抗议这种文章，让它们从杂志上消失！我们不愿意买“弱智”！抗议，抗议！

读者　朱敏：*“打击盗版软件的十大误区”之误区*

读了第15期大软的《打击盗版软件的十大误区》一文，发现其中亦有不少误区。

原文误区之一的误区：文章说市场上流通的60%都是国产软件，而且国外软件的渠道固定，所以盗版一处理，最大的益处会归国内企业。

这是绝对错误的！这是典型的孤立的、静止的看问题，只看结果，不究原因。为什么国外公司在国内的软件市场份额少？就是因为知识产权保护的问题没有解决好；现在他们的份额是少，可是一旦中国盗版消失，他们还会不会坐视不理？到时候他们杀将进来，国内有几个软件公司抵挡得住？到那时，国外公司的份额还会少吗？获利最大的会是谁呢？

原文误区之四的误区：文章认为，和其他国家和地区比较起来，我们的正版软件并不贵，一般只有60元、28元甚至10元。

的确，这几年国产软件企业在价格上已经做出了很大的努力。可是，只说价格是不能说明问题的，关键在于内容和价格的比值：比如一套盗版的1CD游戏，5-8元（依各地情况而定），表面上和正版的比值为8：28，不是很便宜的；可是，任何人都知道：盗版盘中不可能只有一套游戏！最常见的是有5套！那么，价格比就为2：28，还不能吸引人吗？这样一看，正版的确“昂贵”！

原文误区之七的误区：文章以盗版“最终销售价格每张盘至少是7元至8元”来说明盗版的利润率。逛过电脑城的人都知道，5元是标准价，熟人可以低至4元，个别地区甚至3元！7-8元的盘是上个世纪的事情了。

好了，一口气说了这么多，只是希望中国的软件能有起色。

我们现在最应该脚踏实地。

有一个记者曾问美国的著名作家辛格：“美国文学的消失会成为现实吗？”辛格回答说：“如果我们的作家写不出优秀的作品的话。”



小编注：下文纯属戏言，并非选购指南，跟风买进，后果自负。

某日，中国国家足球队主教练米卢决定紧跟时代潮流，为国家队引进一台超豪华的电脑，以适应十强赛的需要。得知这个消息之后，国家队队员们纷纷要求亲自选购电脑配置。经过一番激烈的讨论，一款集中了各位国脚们集体智慧结晶的新时代电脑终于出炉了，下面就让我们来瞧瞧众位国脚们的眼光如何:

由于职业的缘故，在选购相关配件的时候，国脚们纷纷联系自己在国家队所处的场上位置来挑选，使得这款配置带有浓厚的足球色彩：左前锋CPU、右前锋内存、突前前卫Modem、左前卫声卡、右前卫软驱、中场显示器、后腰光驱、右后卫硬盘、左后卫显卡、拖后后卫机箱电源、守门员主板。呵，一个标准的国家队阵型!

郝海东：我负责选购的可是整个足球队的尖刀——左前锋CPU。它具备我这样的素质（我可不是吹牛）——一个有速度有技术有力量的队员。在这个位置，我选择了从AMD转会过来的雷鸟1.2G，目前的身价仅为800元左右，速度达到1200MHz，而1G的奔腾Ⅲ却要1500多元。尽管现在的提法是全力保障国家队出线，可是咱们毕竟是发展中国家，能省就省嘛。什么，AMD的球员没有Intel的牌子响？老兄，我们又不是选最佳品牌，何况俺最初也不是名牌货，现在不是同样在球场上横扫千军么？选择雷鸟1.2G的另一个原因是这名球员升级潜力巨大，通过严酷的超频训练，在速度上完全可以达到1.5G甚至更高，一旦速度提上来，这名球员爆发出的力量将会是惊人的。不过人无完人，金无足赤，这名球员也有不足之处，那就是此人的性格过于火爆，有时候比赛稍微频繁一点，他就大发脾气，从而导致整个球队跟着他一起“死机”。不过话又说回来，现在稍有名气的球员谁没点脾气，俺老郝脾气也不见得小，如今还不是照样进国家队么？毕竟咱们是生活在一个个性时代嘛。

杨晨：没想到米老头子居然叫我去购买内存条，我真是一百个不情愿。谁都知道现在市场上这些内存都跟北京农贸市场的大白菜一个价格了，去选购这种低价配件简直是侮辱我。不过怨气归怨气，内存还是要选的。给法兰克福的朋友打了个电话，托他在德国买了根Kingston 256M PC133内存条。256M现在也不过200多元了，何况Kingston的牌子是响当当的，用这样的东西才和我们堂堂中国国家队的身份相符嘛。

祁宏：由于前锋是威力强大的雷鸟，那么打突前前卫的Modem的任务就轻松多了。我很轻松地选择了大白鲨霹雳Ⅱ型56k外置，支持V.92传输协议。大白鲨以前出的光驱挺有名气，今年又涉足Modem这个行当了，听说推出的产品还相当不赖，各大IT专业媒体都给予了很高的评价。我买这样的牌子就是图个保险，否则万一买回来出点问题，老米还不给我穿小鞋呀？

李明：我对电脑不是很在行，加上还要去度蜜月，没有那么好的精神去搞采购，幸亏老米早就想到了这一点，在这个位置同样是VIA向我们捆绑在主板上出售的一名前卫球员——AC97音效芯片（我都委托给江津了）。一般简单的球场宣传任务还是可以完成的，完全可以起到激励广大场上球员的作用。

李霄鹏：唉，虽然对阿联酋一战成名，但这次选购任务还是吃了亏，我接了个买软驱的活儿。大家都知道，目前转会市场上软驱的牌子就那么几个：NEC、三星、SONY……。我们在这里选择了价格为90元的三星软驱，不过购买时小心看看是不是从JS那里出来的过“气”软驱——就是返修货。

马明宇（队长）：尽管媒体和球迷对我的意见很大，说我年龄过大，不适于再参加十强赛这样强度过大的比赛，可是米老就是赏识俺的经验。这不，老米又把选购显示器的任务交给了俺，让俺激动不已。说实话，俺对电脑这玩意儿不是很了解，但是凭借多年驰骋绿茵场的经验来看，一台品质优良的显示器对于整台电脑的作用也相当大，显示器坐镇电脑桌“中场”，一向是全队的灵魂。所以再怎么省钱也不能在这个位置省钱，何况从历史上来看，中场球员一向是为球队服务最久的球员，有的长达七八年之久。从作用上来看，教练需要从中场球员这里了解到整个球队的具体情况。选购原则是不一定在技术上非要最先进的，但是发挥上一定要求稳定，同时必须通过TCO99的严格验证，必须是健康稳定的保证，何况听说显示器是所有电脑配件中使用时间最长的，所以一定要一次性选购成

重庆 鹏儿



功。在咱们成都电脑城逛了几圈之后，终于挑到一台飞利浦201B，21″平面直角、点距0.25、带宽261MHz、1600×1200@85Hz、最大分辨率1920×1440、TCO99认证。本来想选个17″纯平，可是一想国家队那么多号人，万一平时看个《还珠格格》之类的VCD，摆个17″在那里还不打起来呀！8500是贵了点，但人家米老已经发话了：马，你尽管去选，钱这方面你绝对放心，没有问题。瞧瞧，人家老外的消费观就是不一样。

李铁：后腰这个位置关系着教练对整个球队战术意图的灌输，所以在速度和稳定性上都有一定的要求。我们没有必要去选择价格昂贵的外援（我最讨厌那些牛皮哄哄的外援），就在国内选择了大白鲨48×增强型，转会价格仅为360元，非常便宜。大白鲨48×增强型曾经被多家IT媒体评为最佳“只读光驱型后腰球员”，在业界是有口皆碑。至于目前炒得正热的DVD型球员和刻录机型球员价格上虽然我们也不是买不起，但是实际作用并不是很大。

范志毅：米老头子叫我去选个右后卫，俺就选了个IBM的腾龙3代60G，7200转、2M缓存、ATA100。没办法，俺就相信外国牌子，谁叫俺在海外呆久了呢。什么，容量过大？不大不大，你没有看到这次国家队进了一帮子玩家么。像李玮峰、张玉宁这些成天都泡在游戏里面，听说现在游戏的体积又是越来越大了，不把硬盘准备大点的话万一影响了大家十强赛中的情绪，我的责任可就大了，再说IBM腾龙3代有速度有力量，在后卫这个位置绝对霸道。



李玮峰：老米那抠门的家伙只给了我1000大洋，只好买了一款刚刚900多元的耕升GeForce2 GTS PRO显卡，显存采用了5ns的DDR优质显存，在性能表现方面比什么丽台S360之类的要出色得多，最关键的是超频性能相当不错，就像我一样，在后卫这个位置上兢兢业业，任劳任怨，发挥非常稳定。呵呵，这下晚上打QuakeⅢ不成问题了。本来还想考虑考虑小影霸才出的GeForce3，但是转念一想，目前GeForce3还算不上一款真正成熟的产品，在兼容性方面存在一定的问题。最重要的是GeForce3需要游戏完全支持DX8才能发挥其最大的威力，但是现在市场上还没有一个游戏是专门为DX8设计的，目前GeForce3和GeForce2 GTS也就是各有优劣而已，省点钱下来还可以晚上去喝夜啤酒。

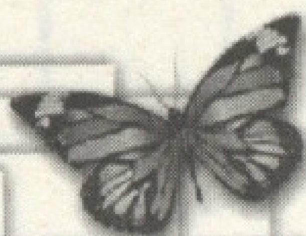
张恩华：根据我的经验，打拖后后卫这个位置的球员在稳定性方面的要求很高。如果他无法适应现在这种高对抗高强度的比赛，就很可能把整支球队拖垮，所以千万不能到市场上去购买那些水货球员。大水牛K7专用电源之所以入选是因为他很符合整个球队的打法和战术要求，在输出功率上最大达到了300W，能够为强悍的前锋雷鸟提供源源不断的动力，而且保证输出的电流十分稳定。

江津：俗话说一个守门员相当于半个球队，由此可见守门员的作用非同小可。如今我国球员在亚洲市场上普遍不景气，也只有我江津得了个亚洲最佳门将的称号，所以主板一定要我来选。由于选择了雷鸟作为前锋，为了保证全队的统一和谐，那么我们的守门员就只有选择KT133A芯片组了。经过再三考虑，俱乐部从ASUS引进了A7V133主板。该名球员是属于台湾VIA的KT133A培训体系中的一员，具体规格如下：采用VIA KT133A PCIset，支持1.5GB PC133/VC133 SDRAM，PCI×5（1个PCI/AMR共用插槽）、AGP Pro/4×、最高扩充至4个USB及2个UltraDMA/100。ASUS的牌子大家是知道的，从那里出来的球员尤其是守门员是个个顶呱呱，不但技术出众，而且发挥是相当稳定，有这样的人镇守大门，大家一百个放心。当然价格上可能有点贵，但是守门员是球队的最后一道防线，他发挥的好坏直接关系着整支球队的命运。华硕的质量咱们放心，否则买个杂牌主板回来，三天两头出问题。国家队你别看平时这帮子鸟人玩游戏、上QQ都很牛，可是真叫他们修电脑还不如叫他们去跟女足踢友谊赛，再说国家这么大，也不在乎这点钱，你说是不是这个理儿呀？

曲波：想不到我曲波在中青队一柱擎天，在这里却沦为键盘和鼠标采购员，惨呀！哼，我才不会费多少精神去选购呢。拿上米老板给我的150大洋去买个acer的二合一套餐。

教练：这个就不用介绍了吧。

阎主席总结发言：同志们，我们国家队终于拥有了第一台超豪华配置的电脑，凭借雷鸟的速度、腾龙的力量、华硕的稳定发挥和飞利浦的尖端技术，我们一定能够击败西亚那几个鸟队，顺利进入2002年世界杯决赛！



大众软件系列奖之特别版

“大众软件让你做”征文活动揭晓

这几日老老编经常过来突击考勤（可以体谅——想当年，桌上经常放着厚厚的一叠检查，那是什么感觉），众小编见老领导亲自视察，群相耸动……不！群情振奋，人人都特别勤劳。只有我非常理解老老编的失落心情，立刻交上一叠：“老编，我错了，我早该交给您的。”

听着这熟悉的声音，看着这熟悉的动作，老老编动容了，拍拍我的肩头：“不怕，有错能改就是好同志！回头我找Walker算帐，员工犯这么多错误也没来汇报，先扣他这个月的奖金。”

“啊，不要啊……老编大人，这不是检查，是读者们的征文。”踩踩Walker当然好，可后果要是我两个月的奖金都被Walker拿去当补偿，那就损失大了。

“哦？”老老编细细看过几篇，摇头晃脑，意殊赞赏：“好文，好想法！”忽然脸色一变：“这么好的文章为什么不早点交给我？你和Walker这个月就不用去财务室了。”

看大家的征文，是小编最喜欢也是最害怕的事情。一方面，诸位“读者大编”们天马行空、自由广阔的想象和各种缜密有效、具体而微的措施让我欢喜无限，受用多多；另一方面，在偷偷摸摸略加比较之后，我发现自己僵化刻板、退化严重的思考中枢和大家的差距越来越大，已经到了不换脑筋就跟不上革命形势的边缘。这种情景实在让我心惊不已：我已经老到这种程度了么？

好在本人有个好处，还能够直面惨淡的人生！了解到这个事实，我苦思两天（Walker：你周末好像一直吃喝玩乐，四肢百骸哪儿都动过，就是没用脑），终于想出一个绝好的换脑筋办法。

什么办法？……暂时保密，等我准备就绪再告诉你们吧。

自6月份开始，本次活动历时近3个月，可以说大获丰收，来稿不但数量多，而且质量也很高。唯一的遗憾是大家都很想见见的一等奖得主因为学业问题没能来京参加我们6周年的活动。

我们在上期（第18期）《大众软件》杂志上刊登了部分征文的部分内容，不过，最好的一篇，登在了另一个比较隐秘的地方，无他，不希望太多人看见耳！

***一等奖1名*：贵州** 振中

奖品：WPS Office企业版1套、《大众软件100期晶合后院特别版》1套

***二等奖2名*：上海** 王国富 **湖北** 饶辉

奖品：WPS Office企业版各1套

***三等奖3名*：四川** 曾诚 **北京** 田小雨 **山东** 李泰昌

奖品：《大众软件100期攻略精华100》、《晶合秘藏》各1套

***纪念奖100名*：** 名单略

奖品：微型台灯1盏、茶杯1只



连载一

福建 潘海天

诸位朋友，大家好！我是阿飞。

从本期开始，我正式接手这个栏目。作为第一家刊登游戏小说的IT杂志，我们的“游戏剧场”栏目一直广受读者好评。对此，我要摘下帽子，身体前倾15°，向我的前任们致以敬意！

关于我对栏目的理解：从个人来说，我觉得这里发表的文章，应该分为两类：一类当然应该是主力，那就是游戏小说；另外一类，则是“游戏剧场”这4个字所能包涵的所有内容。

关于我喜欢的游戏小说：简单说，我想首先它应该有个游戏的背景，架空的背景目前不作考虑；其次它不应该过于受这个背景的约束而丧失作者自己和给读者大众的想象空间，换句话说，无论它是否剔去背景，都应该是好的小说。

关于游戏剧场的其它内容：Walker建议增加对游戏剧本创作方面以及游戏制作过程中的一些重要环节的讨论，我非常赞同，但前提是这种文章必须写得有一定深度，而且文风活泼有味道（难！）。我还没有想得太明白，所以这个问题，我想留给大家去伤脑筋（上帝啊，请给他们注射曹植的文笔和毛遂的性格吧）。

本期开始连载的《命运注定的空间》，取材于游戏《盟军敢死队》，是福建著名科幻作者潘海天的最新作品。文章思路非常奇特有趣，当然，也有点恐怖和科幻。

上章 NPC杀手

一

我持枪站在白雪皑皑的雪峰之上，悠闲地抽着雪茄。

目光所视是几座破旧的小木屋，腐朽的屋顶几乎要被厚厚的积雪压垮，一些弹药箱散乱地堆放在门口。一个哨兵正背对着我打着哈欠，他呼出的白气转眼就被山顶上凛冽的寒风吹散了。

雪地上一行行深黑色的杂乱脚印伸向远方，那是穿着蓝灰色大衣的巡逻队留下的。他们牵着狗走向铁丝网和机枪掩体，一座铁桥在那儿横穿峡谷；我看不到桥下湍急的河水，但能想象得出那些墨绿色的河水是怎样冲刷在岩石上，卷起一层层的旋涡和白沫；灰黑的柏油马路从铁桥前一直延伸到远处峭壁上飘扬着红黑色军旗的古堡式建筑前。

我背靠着的是块巨大怪石，上面覆盖着做工精致的雪末和青绿色的苔藓。我知道再过一会儿，一个穿着迷彩服的大个子将从那儿伏着身子爬过来，在我视线转开的一刹那，用一柄匕首割开我的喉咙。

紧接着他还会干掉背对着我的哨兵，从木屋中偷到弹药；他会和他的伙伴们干掉所有的巡逻哨和机枪手，抢夺通信兵的摩托车，最后在高高飘扬着军旗的古堡中放置上一枚定时炸弹。我清楚地知道所有这些，但却无法阻止什么——因为那些规则、因为我只是一名NPC*。

（*注：Non-Player Character，非玩家角色）

这是一个上天安排好的法定程序，不然，这个程序必定谬误。所有的NPC都注定要死去，那些巡逻兵也无法幸免，他们注定要被杀死，游戏玩家将是最后的胜利者。虽然在人数上我们占着优势，但游戏规则在保护着他们。在游戏中允许失败，也许正是使这些外来人沉湎其中的原因，我不无嫉妒地想道，失败的时候，他们可以从头开始，而我们失败了——那就意味着死亡。

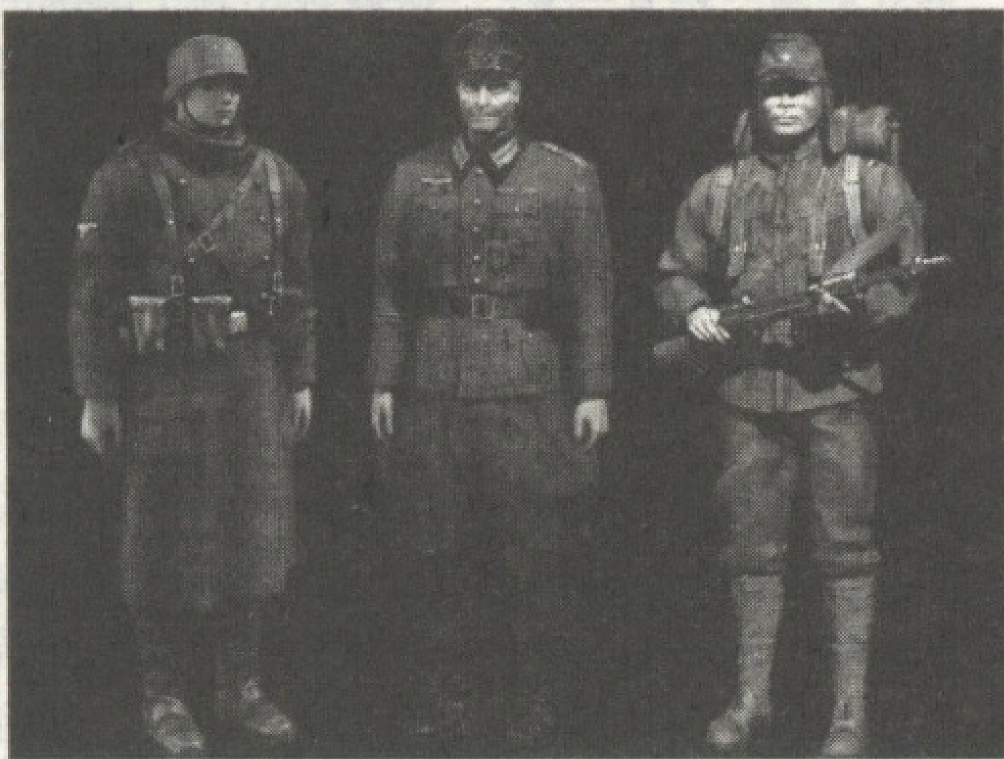
这个世界永远没有希望。

一阵风从山角处刮来。我在寒风中搂紧了枪，竖起耳朵，知道松涛声能遮盖雪地上爬行的声音。山上

到处长满郁郁葱葱的矮松和枞树，黑暗中鬼影憧憧，那儿是他们活动的天地。大个子已经有两次没能在对面的哨兵发现之前躲到木屋里去了，也就是说——他被击毙了两次。虽然每次那个哨兵都在哈欠连天地抽着烟，但总能看到大个子愚蠢地露出在岩石后面的屁股——这次的玩家真的是个不懂吸取教训的新手。但不得不承认，他每次杀我的时候都还算利索。不管程序设计人员是怎么想的，事实证明，他们把我放在了一个愚蠢的站位上。

“Guten tag！”* 一个低沉而熟悉的声音从近处传来。我转过头去，看见一位穿着灰色德国军官制服的瘦高个儿在铁丝网前拦住了一队巡逻兵，攀谈起来。那是个模样讨人喜欢的家伙，他个子很高，有些瘦弱，苍白而瘦削的脸上挂着一副金边眼镜，一付自视甚高的样子——虽然我们都知道他是个间谍。一瞬间的疏忽，你转过身去，这个始终微笑着的年轻人就会掏出一个注射器，把毒针扎进你的后背。（***注：** 德语：日安！）

我们都知道他是间谍，但问题在于不能在他露出马脚前把他就地枪决。这就是他妈的游戏规则。



我回过头来，在雪窝里跺着脚。每天一模一样：一只鸟照例从树后窜出来飞向天空；太阳朦朦胧胧地挂在高处；巡逻兵们在不耐烦地听着那个间谍的罗嗦，即使那家伙只是在数数和打嗝；大个子快刀手很快就会出现；由于寒冷和无所事事，我叼着烟陷入了一种半睡半醒的状态中；通常只能梦见鲜血和黑暗。

一阵单调而微弱的轰轰声从远方传来，就像是春天里最早的雷声，我猛地惊醒过来，立刻觉得空气中蕴藏着一股陌生的味道。背对着我的哨兵不见了，间谍和巡逻队也不见了，四周一片寂静。巡逻队肯定有好一会儿没有出现了，他们留下的脚印被风卷起的雪末渐渐覆盖。大概他们已经在哪个角落被干掉了？我闷闷不乐地想道。虽然我既没有听见枪声，也没有听见警报，一种失职的不安和内疚感还是在心头泛起。

我探出头往远处望去，戴着灰色无檐帽的机枪手已不见踪影，雪地上只留下了那挺孤零零的MG4A型三脚马克沁重机枪，像是一只不祥的黑色大鸟蹲踞在掩体里。事情隐隐有些不对头，可是按照规则，我不能过去查看。

远处又传来一阵震动和雷声。

怎么回事，他们杀死了所有的其他人，单单漏掉了我吗？

“Wor das dort！”* 我叫道，猛然拉动了枪栓。（***注：** 德语：谁在那儿！）

“别开枪。”有个人在松树的暗影中叫道。他从雪上跑过来，跑步的姿势很奇怪，黑色的滑雪服在耀眼的雪地上很显眼。

二

这不符合规则。我暗自思索道。他应该立刻趴下来爬开，看我是否会跑过去查看，这是他们一个常用的陷阱。一个小小的自主数据分支让我犹豫了一下，开枪吗？还是把他俘虏？

他跑到了手枪的射程之内，没有停步的意思。好啦，他再跑两步，我就可以开枪了，我厌烦地想道。然后他们只好取进度了，一切重新开始。1，2，我在心里默数着，扣扳机的食指抖动了一下。

就在这时，他的滑雪帽在跑动中松脱了，一簇黑亮的长发在风中飘动起来，是个女孩子。

这不可能，我的手指僵住了，游戏中没有女性角色。

她跑近了。

“会说英语吗？”她问道，虽然还有些气喘和惊慌，却依然带着点命令的语气。

“会。”我谨慎地回答说，枪口不离她的左右。虽然生活对有些人来说只是一场游戏，但遵守规则是我的价值所在。“实际上我们这儿都说英语”，我说，“只是偶尔说说德语，因为这是在美国制造的游戏——虽然设计者是个西班牙人。”

“太好了。我在学校里只学过英语。”她说。“该死的，这儿又没有汉化程序。”

我打量着她。看上去她没有武器，穿着一件式样宽松的黑色聚酯滑雪服，仿佛不为这里的恶劣天气所动，拉链拉得很低。我看到里面的T恤衫，胸口上印着一行绿色的字：“我们去远航”。她身上散发出的数据流温暖而芬芳，让人精神松弛。与此同时，她也上下打量着我。“嘿，你没觉得有什么地方不对劲么？”她不耐烦地问道，漠视我紧握在手中的长枪。

雷声、震动、还有奇怪的女孩，我思忖着。没有枪声，没有脚印，没有尸体，这些玩家怎么搞的？也许他们找到了什么诀窍或是密技之类，总而言之，今天是不寻常的一天。

“那么，你又是谁？”我意识到自己的职责，抬了抬枪口指着她。

“我是游戏监督员。”她说，“听着，这儿出问

题了，网络中有了病毒。”

“游戏监督员！”我是如此惊讶以至于没有回味过来她后半句话中的含义，“你是个网络精灵？是你们创造了世界?”

创造世界的另有其人，我们只是守护它的运行。

按照外来人的标准来看，她是一个带着点稚气、漂亮动人的女孩子；而那些网络精灵是高不可及的神明，他们高高在上，俯视着这个杀戮不断的世界，对下面的战斗、屠杀、飞溅的鲜血不屑一顾。他们从不参加战斗，这个世界几乎由他们塑造和维持，但是这儿的生活显然对他们毫无意义。

“网络精灵从不到这儿来。”我说，疑心重重。

“你还不明白吗？我是掉进来的。那是些新病毒，我没有识破它们的陷阱。它们塞满了整个通道，我迷失在这儿了……你还不把枪放下来吗？”她生气地说，“现在你得听我的指挥。”

她仰对着我的那张脸漂亮、自信、充满生机。我生硬地摇了摇头，“不，在这儿我只听从本恩特上士的直接指挥。”

“什么？”她难以置信地冲我嚷道，“你是个笨蛋吗？病毒会让所有的玩家迷失在这儿，它们将会造成巨大的破坏，直到这个人造世界崩溃。不仅仅是游戏世界，还有整个网络、工作站、通讯设施——外面的世界，所有的一切……”



“这些和我没有关系。”我耐心地对她解释说，并把烟嘴吐到了地上。

“……这真愚蠢，我干吗要对你说这些，你根本就不会理解，你只是……一个NPC。”她的情绪莫名其妙地低落了下去，有点沮丧地往传来震动声的远处望去。也许是我的错觉，那边的雪地上仿佛有些什么黑点在隐隐蠕动。

这个落难的小精灵高傲而没有礼貌，对此我倒是不太在乎。

“这儿也会崩溃的。”

“这儿的规则由你们制订。”我彬彬有礼地说。

“告诉我这儿的玩家在哪儿？我需要和他们联系。”她摇了摇头，不再看我，"如果他们还没有出事的话。"

“我不知道他们在哪儿。”我带着点恶意地说，“事实上，玩家的任务之一就是尽可能地不被我们发现。”

“哎哟，真见鬼”，她痛苦地呻吟了一声，“他妈的鬼游戏。要是我能和监察站联系上就好了。”

“你是说那些传说中的大巫师吗？精灵的法力不是也很大吗？”我说，“你的工作不应该使你害怕这些病毒。”

“我说过了，这是些新病毒，我无能为力。”她几乎不想和我说话，但最后还是告诉了我，“没有代码就无法删除它们。而且我在回路中丢失了一些工具，我甚至不能从正常通道退出了。”

我知道什么叫代码，每个独立活动程序段都有对他们而言生死悠关的几个数字。

她突然皱起眉头，抓住了我的胳膊，“它们来了。你听到了么？”

暗处有一些叽叽喳喳的声响，几个黑影在山坡上的树丛深处一闪一现，远处传来更多的声音。

“它们是谁？病毒？”我很喜欢被她抓着的感觉，但是立刻又放弃了这一感觉。外来人和我们从来就不是一路人。

“当然不是，它们是被感染了的其他NPC”，她说，“快点离开这儿，笨家伙。想要命就和我一起跑吧。”

“不行。”我说，“我建议你也别跑。”我拄枪而立，重新掏了根烟点上。

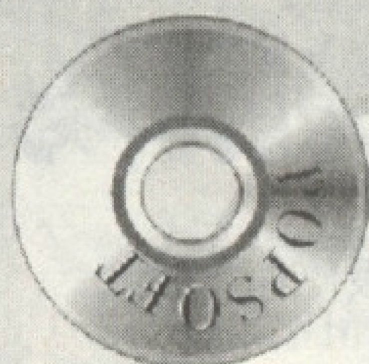
她不耐烦地站住脚，皱着眉头看我。她的眼睛是黑色的。“又怎么啦？”

“你了解这个世界吗？这是个即时战术世界，充满敌意的世界——”我望了望山头上那些鬼影憧憧的黑松林，青苔覆盖的怪石，破败腐朽的木屋。“到处都是死亡陷阱。就这么从雪地上跑过去——会留下脚印。另外，你的衣服在雪地上太显眼了，不管追你的那些是什么东西，离1000米远它们就能发现你。”

“嘿。”她略显惊奇地看了我一眼，“你还真懂得一点。这是他们男孩子爱玩的游戏，他们通常是怎么混过桥的？穿过树林爬过去——嗯，也许我来上一套雪地迷彩服会更合适。”她伸出左手，一个指头变得透明起来，放出了如玉般的光芒。在我目瞪口呆的注视中，她用那只手触了触我的雪地作战服，大块的白色和小块的黑色、绿色开始像云雾一样笼罩在她的滑雪服上。“我拷贝了一件你的衣服，有些大了。”她说。她拉了拉衣服下摆，那套衣服立即奇迹般地缩小了，十分合体地紧束在她的身上。

我明白自己不该离开哨位，但是这个网络精灵身上有某种东西让我惊异，她和我以前见过的所有人都不一样。不管怎么说，既然精灵控制着这个世界，她的话也就算得上是命令。“好了，我们走吧。”我说。

（未完待续）



2001年第10期《水晶宝合》

余音绕梁

以往我们为大家介绍过关于古典音乐和民族乐器的相关知识和经典赏析，这些都是不可多得的资料，你觉得有收获吗？从本期开始，我们将请白勺针对国内外优秀的游戏音乐进行点评和赏析。本期介绍的《大航海时代Ⅱ》的音乐最有特色的地方在于其旋律与和声。该游戏的音乐制作人绝非庸手，在使用和声方面简洁而又大胆，虽然使用了很多不谐和音，但整体效果非常悦耳，和声走向类似爵士和声，尤其是根音的使用非常特别，给人以耳目一新之感。白勺为何许人也？玩过《逐鹿中原》、《剑侠情缘外传之月影传说》和《鬼寺》吗？喜欢其中的配乐吗？那些都是他的代表作品。现在，就让亲切幽默的白勺带你走入游戏音乐的精彩世界吧！

看攻略

《未来零点》是一款科幻题材的策略战棋类游戏。故事发生在公元2201年，这是一个相对比较幸福的时期——人类在联合国的领导下共同建立的人类文明自认为到达了一个最高阶段。尽管局部战争还存在，但人类有史以来第一次实现了全球的统一。人们对未来都充满了信心。但就在这时，在全世界范围内出现了一支神秘的军队（人们称之为WF，来路不明的部队），他们大肆屠杀人类，毁灭城市，而地球上的武装力量在他们面前毫无还手之力。一时间，生灵涂炭，满目凄凉。一次偶然的机会，地球武装俘获了一架WF的机器人，并研发出了自己的战斗机器人，从此，战争的天平开始向地球人偏移了……

新片大赏

E3大展游戏之《命运战士Ⅱ：双螺旋》

去年早些时候，Raven Software（乌鸦软件公司）出品的《命运战士》凭借游戏中动作的连贯性、真实性加之大量血腥暴力的场面描写吸引了无数人的目光。游戏虽受到了少数人的谴责（一些软件零售连锁商拒绝发售这款游戏），然而玩家的反响却不错——从推出的“黄金版”到紧接着发售的“白金版”来看，游戏销量一直很好。

聪明的商家当然不能错过这个市场契机，于是在今年早些时候Raven Software宣布开发《命运战士》的续集——《命运战士Ⅱ：双螺旋》时，这一切就变得顺理成章了……

2001年第10期《水晶卷轴》

E行

美人如花隔云端——黄小邪印象

“网络世界里，小邪在清韵书院做影视版的斑竹，她的影评在圈子里颇有名气，但是真正叫她被更多人知道的，还是那篇《拥挤的乐园--罗大佑音乐五重奏》，被收录在一本叫做《之乎者也罗大佑》的纪念罗大佑的书里的。

她给很多网站写专栏，做文章，名气就这么一点点像傍晚天边的云彩一样，被渲染开来，现在，黄小邪这个人甚至被e龙“生于70年代”这个频道作为“70年代代言人”的形象推出来——她正走在被很多人知道将被更多人知道的路上。

乱弹

乱弹：2001年高考语文试卷泄露

题目就一目了然。这份是2001年的高考语文试卷，此试卷汇集各名院校老师多年来的心血，历时四年编纂而成。毋庸质疑，极有权威。只是……

漫谷

美国漫画中的真心英雄

似乎世界上所有的英雄都是为了拯救世界才存在的，似乎世界上只有一个英雄才可以拯救世界，似乎世界如果没有英雄就一定要由恶魔来统治，似乎……美国的漫画就是为了拯救世界存在的，因为每一个故事里的英雄全能拯救世界……

呓语

英雄无敌系列之雪山情未了

布拉卡达是埃拉西亚大陆最高最神秘的地方，这里终年白雪皑皑。每当彤云密布，朔风怒吼，席片大的雪花就从天空中撕扯下来，团团缕缕，纷纷乱乱，山野间便一片混沌，一片迷茫，一片凝重的寒冷，一片浑厚的神奇。没有人能够说得清这里的积雪究竟有多深，雪已然成了山川的一部分。倘若这里的冰雪全都融化，那场洪水足以把整个埃拉西亚大陆吞没。

幻界

过去总喜欢说，在新生代科幻作者里，感觉没人赶得上韩松，语言没人超得过潘海天，杨平的综合素质比较高——而现在，潘海天也开始玩弄感觉了。除了感觉之外，还蔓延到了细处——对走路动作纤毫毕见的描述，并仔细对比了机器男性与自然女性的不同，以及诸如此类等。明确的主观视角，入微的细部刻划——潘海天原来也玩，但从没这么厉害。

随笔

屏幕上积累的字，已经有一小段了。她挠挠手臂，最近的蚊子很厉害，是不是这一夏天蚊子都没有好好地吃过一顿饭？为什么最近接连挨咬，而且每个包都个头不小。挠的时候，她的思路是停止的，大脑被分派去感觉从神经末梢传过来的挠痒痒的满足感，然后重新回到这里，把刚才的想法写下来。

2001年第10期《水晶宝合》
(《大众软件CD》)

A盘

新手学堂：

——网络三剑客之Fireworks4.0 图像的编辑和修改

Fireworks4.0 文字的编辑和处理

新新视野：

——CG画册：读者投稿的精美CG图片

——余音绕梁：《漫谈电脑游戏的音乐(一)》白勺

——桌面天下：Flying

休闲天地：

——同人小说：复仇者

——网人倾语：小龙女谈“杨过跳崖”

——万智牌：魔法风云画廊

动漫无边：

——动漫评论：角落里的回忆——非主流动画

——每月视点：漫画枪械大乱弹

——动漫网站介绍：樱花啊，樱花啊!

——新书库：车田正美最新作《拳斗士2》

软件长廊：WinZip 8.1 Beta

Cool Edit 2000

ADSL快马加鞭——ADSL超频奇兵

紫光拼音输入法2.3 Beta 2

大众文存：

——2001年9月杂志（上、下）（HTML版）

B盘

攻略指引：

——看攻略：未来零点

——逛书屋：楚留香新传

仙剑客栈

有字天书：《半条命——反恐精英》之PODBot、《大家来找X》经验谈、《仙剑客栈》金钱修改大法、《包青天》全攻略、《风云2——七武器》、《少林足球》、《武林群侠传》

游戏扫描：

——新片大赏：命运战士2

——游戏抢鲜：月球计划（The Moon Project）

水晶宝藏：本期专题《剑侠情缘外传之月影传说》

电脑新时代：

——《电脑新时代》2001年9月杂志（HTML版）

2001年第10期《水晶卷轴》
(《大众软件CD手册》)

卷首寄语

寄语两则，导语三则

如是

E行

e路风情：亲亲我的宝贝——宠物网络搜寻

e星登场：小邪自白书

e站私藏：滴滴的网

边缘

周游天堂

虫眼

“SixDogs的小屋”网站介绍

视角

要多美丽，有多美丽

乱弹

乱弹：2001年高考语文试卷泄露

漫谷

美国漫画中的真心英雄

墨风

情话金庸

有约

今天你Q了没有?

星动

完美天秤座

呓语

英雄无敌系列之雪山情未了

幻界

你在他乡还好吗?

随笔

心情可爱多

对白

长廊

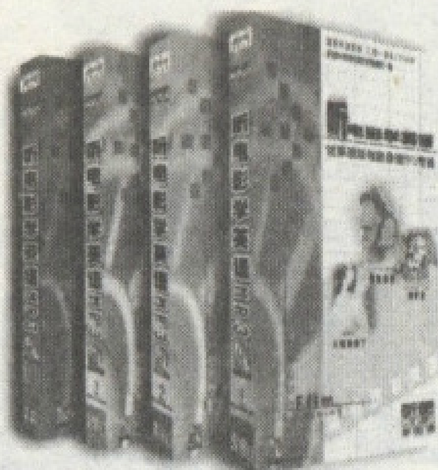
大众软件服务快车

广告索引

碟中碟软件 软件碟中碟

北京大学：62768315 对外经济贸易大学：64496780 北京广播学院：65793655 等五十五所高校“碟中碟软件校园连锁店”有售

《听电影学英语MP3》 每辑3部/28元



世界原版电影录音MP3专辑首批精选了对话多、有文化背景的世界经典电影12部，以数码方式录音，完美地收录了影片的对白，并附有250余页中英文对照脚本及难点注释。这是一套精心制作的电影专辑，让你在醉心欣赏的同时增强英语语感，提高英语听说能力。

第一辑《魂断蓝桥》《人鬼情未了》《狮子王》
第二辑《阿甘正传》《西雅图不眠夜》《铁达尼号》
第三辑《克莱默夫妇》《简爱》《走出非洲》
第四辑《蝴蝶梦》《毕业生》《音乐之声》

《希望—英语杂志》 48元/4CD

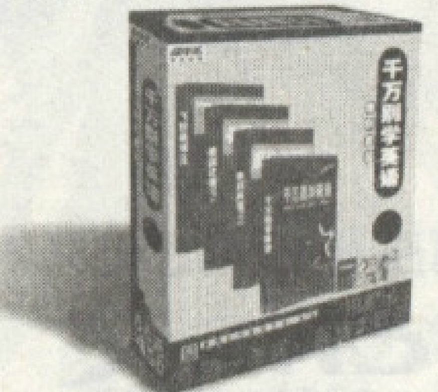


《希望—英语杂志》光盘将中央电视台的黄金英语教学节目《希望6英语杂志》2000年开播周年精华版的全部内容收录在四张盘片中，使英语学习者实现学习和收藏的愿望。

每期包括五大栏目《我看世界》《我的朋友》《绿地漫步》《你说我说》《点点滴滴》

《千万别学英语》特别套装 4CD/58元

另类学习方法+经典英语教学软件=全方位英语学习解决方案



《千万别学英语》—另类学习方法书。总销量已超过150万册！新世纪亚洲最畅销书。让你在1个月内将TOEIC成绩提高200分！

《美国之音MP3》—收录了美国之音1999年到2000年以来的标准英语新闻和特别英语新闻精华，是听力速成的必备软件。

《疯狂英语MP3》—包含经典英语有声杂志《疯狂英语》2000年的全部听力内容：人物、时事、金曲、电影。以MP3的格式存储，可在PC机、带有MP3播放功能的VCD机及MP3播放器（随身听）上使用。

《飞跃英语III》—听说背译读全能高效的超值组件，其内容相当普通英语软件15张CD。所有单词、词组，12万条例句均能发声！100部英文原版世界名著都能朗读！能将磁带、广播、VCD中的声音转至硬盘反复听、读；快速提高口语和听力。

方法一革命，英语大跃进

《美国之音MP3》 22元/CD



《美国之音》因内容丰富、语音质量好深受英语学习者的喜爱，其英语新闻更是许多高校英语听力课程的重要组成部分。本光盘收录了美国之音1999年到2000年以来的标准英语新闻和特别英语新闻精华，按照新闻主题，分为八大栏目。同时，附赠练习手册一本，包含《美国之音MP3》的全部内容。

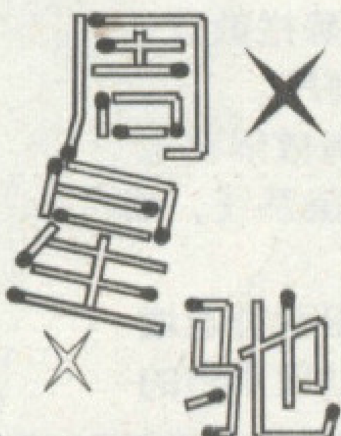
《许国璋电视英语MP3》 38元/4CD



双语讲解 中外名师用中英文两种语言为您讲授，既可锻炼听力，又能深入理解。
突破语法：深入浅出地诠释语法要点，令您轻松逾越语法障碍。
飞跃词汇：围绕中心词汇，讲解多种短语搭配，令您全面掌握词汇内涵。
本光盘包含全套《许国璋电视英语》的课文内容。

“空中英语教室”高级读本—《彭蒙惠英语》完全讲解版MP3 3CD/38元 语法、词汇、听力一举囊括的时尚美语！
《飞跃英语4》78元 《我爱背单词2000》《时刻不觉背单词2000》《东方词圣2000》《飞跃英文名著百部速读2000》《飞跃英语泛读王2000》《飞跃复读王2000》《飞跃听力王》
《我爱背单词2001》48元 《我爱背单词2001》《时刻不觉背单词2001》《东方词圣2001》
《飞跃英语之听读在美国》38元 《飞跃英文名著百部速读2000》《飞跃英语泛读王2000》《飞跃复读王2000》《飞跃听力王》

碟霸 就是正版影视节目 & 影音播放软件超值套装



电影黄金珍藏版 4CD/38元

《千王之王》《鹿鼎记之神龙教》
《逃学威龙》《鹿鼎记》
《百变金刚》《武状元苏乞儿》
《情圣》《九品芝麻官》
《大内密探》《唐伯虎点秋香》

“港台娱乐大本营”系列 每辑10部/38元

《中华赌侠》《绝命神偷》《愈堕落愈英雄》《龙虎风云》《千王情人》等20部

“世界经典电影百年珍藏”系列

中英文双语 看经典电影 学纯正英语

希区柯克钻石经典 20部/58元
《美人计》《辣手摧花》《惊魂计》《意乱情迷》《贵妇失踪案》《忏情恨》《年轻姑娘》《凄艳断肠花》《欲海惊魂》……

世界经典电影 每辑10部/38元
《魂断蓝桥》《乱世佳人》《罗马假日》《简爱》《蝴蝶梦》《傲慢与偏见》《一夜风流》《卡桑德拉大桥》《出水芙蓉》《爱德华大夫》等50部

“发烧卡通世界”系列 3CD/38元

日本卡通《三国志》全集 豪华电影版

“经典连续剧”系列

《宰相刘罗锅》40集完整典藏 10CD/58元
《东京爱情故事》原版引进 日语原声 中文字幕 3CD/28元

欢迎邮购每套加邮费5元 全国各软件店、音像店、书店、卓越网、搜狐网、当当网、易福利网、炎黄网都有售



里仁软件行销联盟承销
京里仁计算机公司发行
www.dzd.com.cn

咨询电话/OEM：62654732/33 经销商订货电话：82612510/86241512/82610701 通讯：北京市中关村邮局107号信箱 邮编100080
北京分销中心：太平洋82667386/知春电脑城82619601/公主坟科苑书城68515544-2048/新华书店总店88381177-8817
西单图书大厦66078460/凯嘉音像66519843/海龙赛乐氏82663717碧海长风62647066玉林科技62575061
广州代表处：020-87502769/13925157304/上海代表处：021-63222260/13816321501

现向全国继续诚招分销商，同时欢迎各软件开发商或制作小组洽谈总代理或总承销的合作。

晶合|軰



东北区：张磊 (82634096)
黑龙江
吉林
辽宁
内蒙
河北
天津

华中区：张宏利 (82634089)
山西
河南
安徽
湖北

北京市场部

华东区：齐超 (82634097)
上海
江苏
山东
浙江

西南区：韩琳 (82634097)
云南 甘肃
四川 青海
重庆 西藏
贵州 新疆
宁夏 陕西

华南区：耿东红 (82634096)
湖南
广东
广西
福建
江西
海南

新疆 青海 西藏 内蒙古 宁夏 甘肃 陕西 山西 河南 河北 北京 天津 山东 江苏 安徽 上海 浙江 湖北 四川 重庆 贵州 云南 湖南 江西 福建 台湾 广西 广东 海南 黑龙江 吉林 辽宁

专人专区，专区专管，铸就专业服务！

请各区经销商和我们业务员联系

▲齐超

晶合上海钜盛	62136457
晶合苏州沧浪	7451110
晶合杭州美迪	88271301
晶合上海茂立	33040955
晶合济南鑫洪恩	699493
枣庄晶合	13012666557
晶合威海恒旭	5228401
温州晶合	88858720
晶合宁波民乐	87129191
晶合南京新高	3352862
晶合济南爱书人	6116346

▲耿东红

晶合福州中科讯	3367199
晶合厦门金科达	2202012
南宁晶合	2621521
晶合汕头超俊	8848056
晶合广州思富特	87546418
晶合广州南软	82582989
晶合海口商易	66746991

▲韩琳

晶合成都	2916888
晶合昆明棒子	5176880
晶合昆明威豪	5124740
晶合银川恒飞	8194672
兰州晶合	8266143
晶合遵义天地	8633815
晶合兰州西固鸿晟	7551836
晶合新疆华顺	2810057
晶合四川绵阳	2317909
晶合遵义蓝鸟	8272146

▲张磊

晶合大连维尔	3635721
晶合邢台PC资讯	2021717
晶合丹东科宇	2829874
晶合大连司南	2503067
晶合哈尔滨北方	6215498
晶合哈尔滨华博士	6232777
晶合大庆龙南	6314861
晶合吉林大众	2486201
晶合天津渊博	24010382
晶合天津展望	23003996
晶合内蒙超越	4311947
晶合长春安航	5656612
邯郸力科	4046361

▲张宏利

郑州晶合	6993569
晶合太原和生	7234490
晶合洛阳绿意	3215212
南阳晶合	3890316
晶合宜昌中艺	6758546
晶合山西威远	4132971

（排名顺序不分先后）

▲北京市场部

晶合北京总店	67164859
晶合知春大厦分店	62630299
晶合百脑汇分店	65995814
晶合西单华威分店	66024632
晶合垂杨柳分店	67790550
晶合万事吉分店	67621945
晶合新源里分店	64613957
晶合团结湖分店	64361957
晶合劲松西口分店	87771724
晶合劲松东口分店	95828-12239
晶合长椿街分店	66018119

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

查阅更多经销商，请点击：www.jhpop.com（晶合软商网）

奥美电子重头出击

少林足球
SHAOLIN SOCCER
皇牌电脑游戏

十足搞笑十足乐趣
全国十二城市推出
"看电影，送《少林足球》游戏优惠券"活动

奥美电子 AEC www.aomeisoft.com 新挑战 每时每刻！
飞利浦 液晶彩显
晨鹞科技有限公司
中国代理：奥美电子 购买《少林足球》游戏就有机会获得SONY提供的17"彩显

全国经销商支持名单

排名不分先后

经销商	电话	经销商	电话	经销商	电话
广州连邦	020-87545496	青岛力邦	0532-3876907	陕西辉煌	028-7806666
广州南软	020-87532791	济南长川	0531-8544748	西安日月	028-5522782
广州骏网	020-87531488	济南爱书人	0531-6025919	辽宁希望	024-23997363
广州思富特	020-87509952	天津津科	022-27387820	合肥连邦	0551-2817190
广州黑马	020-87531151	沈阳连邦	024-23921186	重庆连邦	023-63534357
北京连邦	010-62525338	大连华宇	0411-3640552	南宁连邦	0771-5323723
北京正普	010-82671133	大连连邦	0411-4509070	南宁赛乐氏	0771-2615226
北京晶合	010-82634105	大庆金银来	0459-6319892	南宁晶合	0771-2621521
北京育碟苑	010-82656587	哈尔滨瑞利	0451-6260102	南宁实凯	0771-2617729
北京万众合力	010-82627435	深圳连邦	0755-3220641	杭州美迪	0571-88271301
北京兴四方	010-82657868	成都连邦	028 -2916888	杭州连邦	0571-88868419
北京里仁	010-62615307	成都兴四方	028 -5406933	江苏连邦	025-3229923
北京树人	010-82657363	郑州连邦	0371-3944977	南京新高	025-4544417
北京圣比尔	010-62527962	郑州赛乐氏	0371-3973945	南京探路人	025-4812172
北京鸿达	010-68745755	武汉赛乐氏	027-87851116	南京苏四方	025-4547533
北京永兴四方	010-62632128	武汉连邦	027-87871204	福建连邦	0591-7811693
北京赛乐氏	010-62181434	武汉天问	027-87874577	福建中科讯	0591-3367199
北京碧海长风	010-62647066	昆明黑马	0871-5125105	厦门金科达	0592-2202012
上海连邦	021-63504116	昆明棒子	0871-5176880	兰州国磊	0931-8261784
上海茂立	021-63221565	昆明明星	0871-5176880	新疆三声石	0991-3833687
上海赛乐氏	021-63508228	昆明威豪	0871-5124740	新疆百花村	0991-2312533
合肥国康	0551-3657861	海口连邦	0898-68533466		
南昌希望	0791-6232342	海口希望	0898-68533848		



DIABLO II
暗黑破坏神II资料片
毁灭之王



BLIZZARD ENTERTAINMENT

奥美电子 AEC 新挑战 每时每刻！
www.aomeisoft.com
(027)85801802 (010)82657909 (021)53080364

全国各大软件店、书店、联想 1+1 专卖店有售

金庸武侠小说全集

一日收藏 百年珍贵

飞——《飞狐外传》(上.下)
雪——《雪山飞狐》
连——《连城诀》
天——《天龙八部》(1-5)
射——《射雕英雄传》(1-4)
白——《白马啸西风》
鹿——《鹿鼎记》(1-5)
笑——《笑傲江湖》(1-4)
书——《书剑恩仇录》(上.下)
神——《神雕侠侣》(1-4)
侠——《侠客行》(上.下)
倚——《倚天屠龙记》(1-4)
碧——《碧血剑》(上.下)
鸳——《鸳鸯刀》

热卖中

首批惠赠:网络游戏《金庸群侠传》(含 100 点) 48 元 /3CD

天津建科	022-27383000	哈尔滨瑞利	0451-6260102	上海骏网	021-63508228	辽宁华储	024-23843874	西安骏网	029-7806666
济南长川	0531-8544748	昆明黑马	0871-5191804	上海北元	021-63221710	沈阳希望	024-23997363	杭州美迪	0571-8271301
烟台金石	0535-6623036	昆明天时	0871-4111932	上海浩鼎	021-63226207	大庆金银来	0459-6319892	宁波民乐书刊	0574-8712919
青岛立邦	0532-3876906	昆明[illegible]	0871-5176880	南京新高	025-3352862	武汉赛乐氏	027-87851116	南宁赛乐氏	0771-2615226
青岛万泰	0532-3809740	深圳金蜘蛛	0755-3296222	合肥连邦	0551-2817190	南昌希望	0791-6234341	南宁晶合	0771-2621521
青岛北米	0532-[illegible]	广州天高行	020-83790899	四川连邦	028-2916888	长沙卓越	0731-4444305	甘肃国磊	0931-8261784
哈尔滨汉威	0451-6232460	广州黑马	020-87595514	长春安航	0431-5656612	长沙惠友	0731-4450829	郑州瑞特佳	0371-3973969

策划制作:青苹果数据中心
地　　址:北京朝阳区小营路 10 号阳明国际公寓 A 座 2D
电　　话:010-64986888　64973924　64986868　64948864
E-mail:green_apple@8848.net

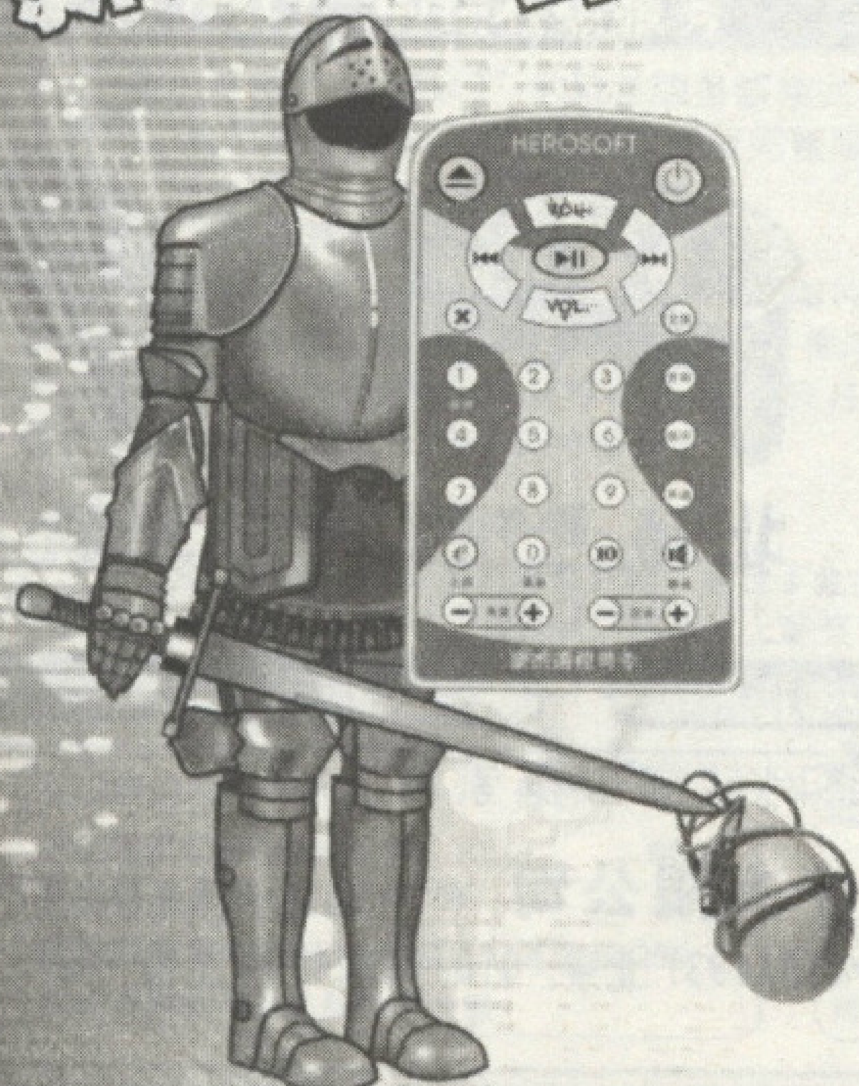
总 经 销:北京万众骏网电子商务有限公司
特约邮购:万众软件俱乐部
汇款地址:北京双榆树 101 信箱　邮编:100086
订货热线:010-82627435/36/37/38/39

(邮购免邮资)

豪杰 遥控司令

豪杰 Herosoft

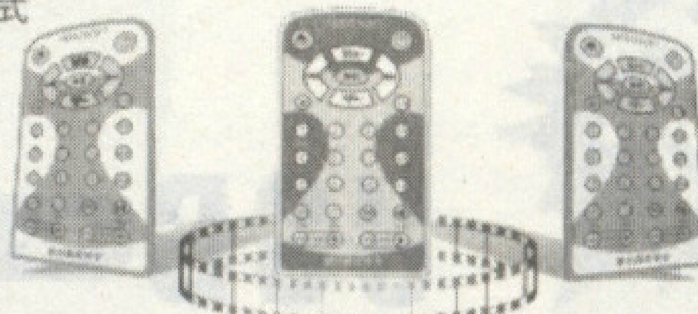
新品上市 48元



遥控电脑、指挥解霸
遥控任何版本《豪杰超级解霸》及《豪杰立体影院》
遥控播放DVD、VCD、RM、CD、MP3等100多种影音格式
遥控启动电脑屏幕保护程序
遥控播放窗口、全屏切换
一键上网,快捷方便
遥控光驱弹出和进入

音频遥控
遥控播放曲目可达100首
遥控曲目的上一曲、下一曲
遥控循环播放自己喜爱的音乐歌曲
遥控切换立体声、立体混合声
遥控左右声道切换、卡拉绝对OK
遥控调节音量大小乃至静音
遥控回音增减,效果绝佳

视频遥控
遥控选择播放节目、随心所欲
遥控调节亮度,看得更清楚
遥控黑白、彩色切换,调节视觉口味
远距离遥控关闭当前程序或关机,方便休息
遥控影片的播放、快进、快退、暂停,想看哪就看哪



超值赠送《豪杰超级DVD2.0》
——豪杰公司精心为DVD市场度身打造,功能超强!
超值再送《豪杰大眼睛》
——图像浏览、处理、管理三大功能
贴心赠送十种必备实用工具软件
——豪杰公司为您千挑百选,实在实用
真心奉送遥控器彩色面板
——豪杰公司为您精心设计,精彩时尚

豪杰超级解霸2001
中国软解压软件权威品牌



(豪华版)68元
(标准版)38元
(升级版)18元

超级解霸荣誉榜
- 中国软件行业协会"2000-2001十佳软件"
- 2000年度"《软件报》杯国产十佳软件"
- 《电脑报》2000-2001市场占有率第一品牌
- 《电脑报》2000-2001消费者首选品牌
- 《电脑报》2000-2001编辑选择奖
- 《电脑爱好者》2001编辑选择奖

超值赠送: 《豪杰超级DVD2.0》《电脑智能遥控器》及多部经典电影

无线遥控　物超所值

北京世纪豪杰计算机技术有限公司
地址:北京海淀区西大街36号海淀图书城昊海楼8层
电话:010-62557243/7205 传真:转333
技术支持:010-62654287/62654266
网址:http://www.herosoft.com

实达铭泰



东方快车 XP　东方大典 XP

质高境界，谁与争峰

支持 Windows 95/98/ME/2000/XP

1、深度汉化：翻译质量全面提升；在汉化包基础上独家首创优化包概念，可以达到软件中文版的效果；覆盖几乎所有常用软件；

2、自动翻译：可对软件、html、chm文件进行自动翻译；

3、操作简便：工具条即可完成所有操作，一键搞定；

4、稳定性强：占用资源极小，速度非常快；

5、深度嵌入：独家取得了深度嵌入技术的突破，兼容性好，非常稳定

智能多语翻译平台

东方快车荣誉榜

2001年9月　连续三年被《电脑报》评为翻译词典类软件"市场占有率第一品牌"
2000年6月　被中国软件行业协会评为"99年度推荐优秀软件产品"
1999年　《大众软件》调查显示："东方快车"为中国十大知名国产软件品牌之一
1998年　《中国青年报》调查显示：知名度、使用率、消费者综合值名列同类第一
1998年6月　荣获'98第九届中国软交会推荐创新软件
……

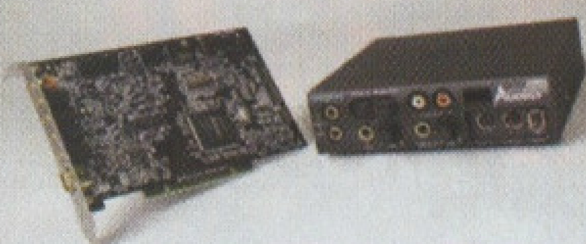
无所不查的新概念词典

- 随时随地海量词汇查询：700万词条，74个专业词库，囊括几乎所有常用词汇；
- 随时都可升级，特别增加查新词、难词的功能：个性化的"我的大典"功能，让你可以随时添加新词，随时查询新词；
- 个人数据中心：收藏你的名片、记事簿等个人数据，方便检索；
- 更具表现力的取词方式：可以对图形文字即指即译，更轻松阅读英文网页和游戏里的文字；

邮购地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电大厦10# 邮编：100086
收件人：实达铭泰 Http://www.sunv.com 电话：010-62501955转客服部
邮购免邮资



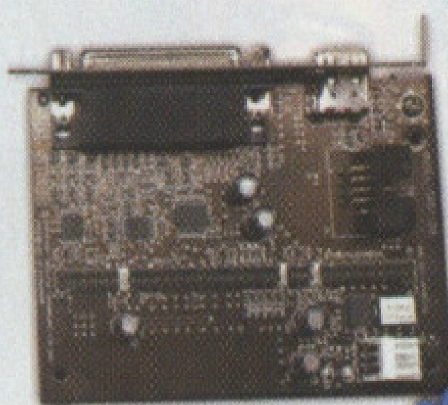
创新 Sound Blaster Audigy 揭密


主卡与外置 Audigy Drive

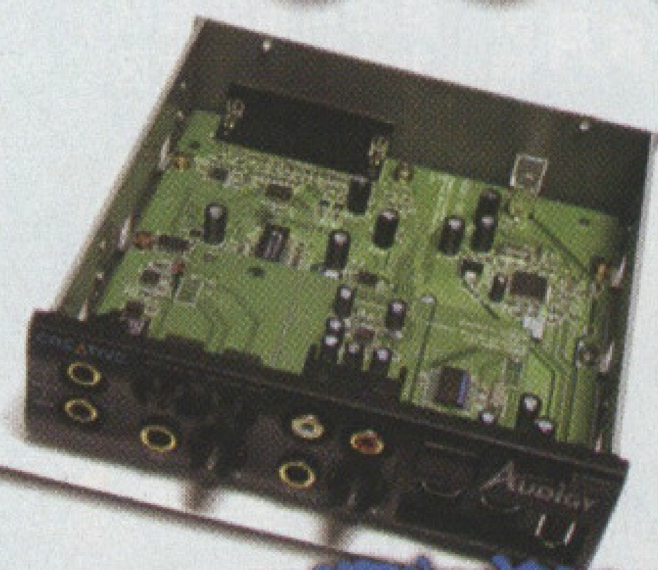

创新 Inspire5300 5.1 音箱



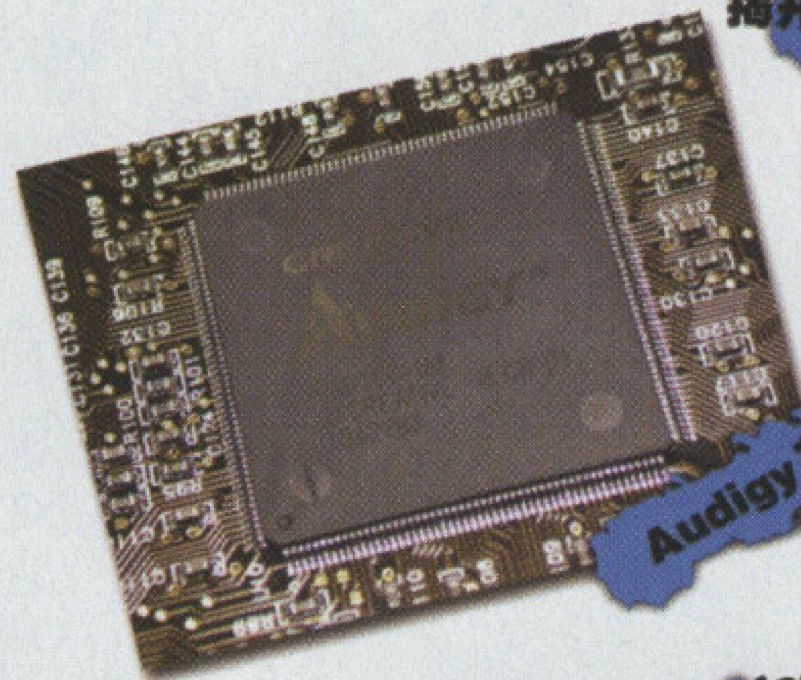
Audigy 主卡

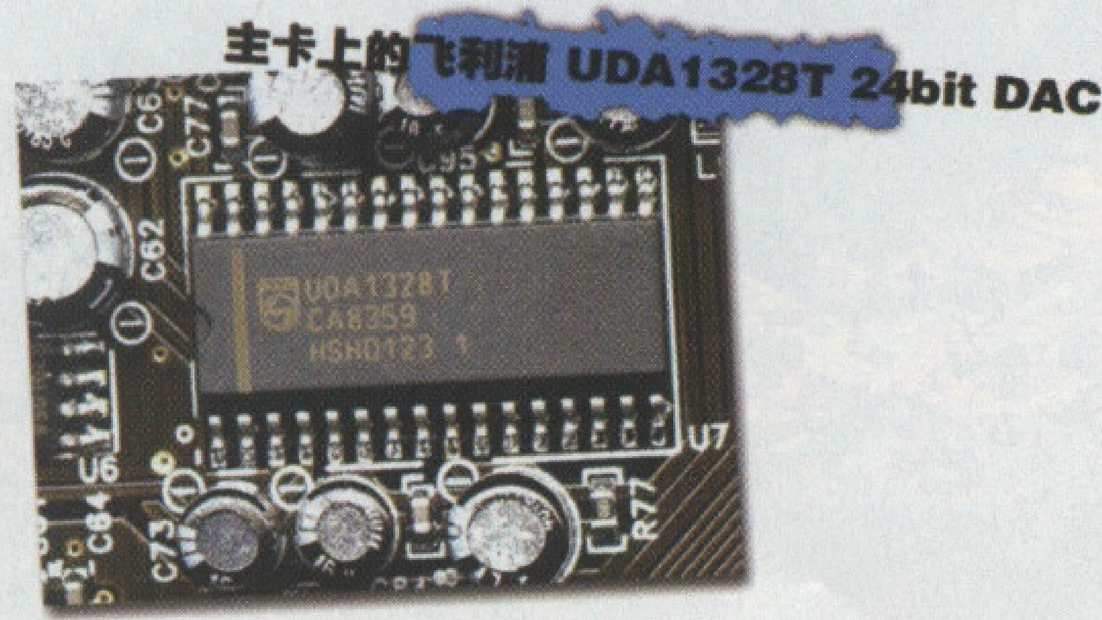

子卡


Audigy 与创新 1394 接口刻录机


揭开 Audigy Drive 的面纱


Audigy Drive 内部写真


Audigy 芯片特写



主卡上的飞利浦 UDA1328T 24bit DAC


Audigy Drive 中的 Wolfson WM8728 24bit/192kHZ DAC 芯片

编辑导语



在托马斯·莫尔的《乌托邦》中，有一段文字曾引起了笔者的兴趣——“……晚饭后，他们有一个小时的娱乐时间，他们常玩的两种游戏与棋类颇为相似，一种称之为数字竞赛，其中一个数字能够吞并另一个数字。另一种游戏是邪恶向美德发动进攻，在这个游戏中，可以充分展示一个人的机智，美德采用何种保护措施去抑制邪恶的力量，采用何种手段挫败邪恶的企图。最终，游戏的一方采用何种途径赢得整局的胜利……”这是一个十六世纪伟大的思想家和人文主义者憧憬的理想国度中最为原始的游戏娱乐方式，在这里，游戏本身都有着竞技性。但是，在他的笔下，他依然强调农业是乌托邦中的人们无论男女都要从事的职业。

当然，托马斯·莫尔的想象力无法触及到21世纪的今天：有一种叫做电子游戏的娱乐方式业已成为一种娱乐的时尚。在他的笔下，他没有否认游戏娱乐的存在，但与今天的形式已经大相径庭；更令人倍感意外的是，这种新型的游戏方式在今天甚至也将成为几百种职业之外的又一新兴职业，职业的概念不再局限于托马斯·莫尔笔下单纯的农业。

2000年在韩国的一个灯光明亮的大厅里，两台电脑屏幕前坐着两位年轻人，他们神情专注，手中的鼠标配合着屏幕上画面的移动，紧张地点击着，这是一场精彩的游戏竞技，游戏的名称是BLIZZARD公司1998年出品的即时战略游戏《星际争霸》。Grrrr以自杀飞机对飞龙，精彩的“克隆”手法并配以娴熟的微操作，战胜了对手observer，取得了“王中王”比赛的胜利。

但与玩家之间的普通切磋所赋予的意义有所不同，获胜的一方将获得一笔相当丰厚的奖金。当然对于游戏玩家而言，意义将更为深远，因为通过游戏比赛获得奖金，甚至作为主要的经济来源，这已经不再是一个故事，比赛的奖金与其他体育类竞技项目的差距将越来越小。

“职业玩家”，这是一个令每一位游戏玩家热血沸腾的词语。

虽然笔者还没有机会去现场体验那种高手之间的精彩“对决”，只是通过一篇精彩的星际战报的文章让笔者和更多的读者从那一时刻起，知道了《星际争霸》原来可以这么玩，知道了原来游戏也可以用来当作比赛的项目，知道了原来世界上还有以游戏作为职业的游戏职业玩家。

如同网络的迅猛发展增进和改变了现代人们的生活方式一般，因电脑、电子游戏而产生的娱乐方式如今也已成为一种新的娱乐时尚，游戏让现代的人们得到休闲回归的同时，也给予了游戏玩家更多的发展空间，因此产生了一批由游戏而走上竞技之路的玩家。从2000年开始，虽然国内游戏行业还在承受着媒体的口诛笔伐，还在接受传统道德是非的争论，但随着整个游戏行业的发展，国内各式各样的游戏赛事纷纷涌现，职业、半职业玩家和民间战队正在空前繁荣地发展着……在2001年，关于游戏职业化的讨论也成为业界最具争议的话题之一。

那么在中国，游戏是否需要职业化呢？中国有没有真正意义上的职业玩家和成熟的游戏职业化运作体系呢？在网络上和各种竞技比赛中叱咤风云的游戏高手究竟是怎样的一群人呢？

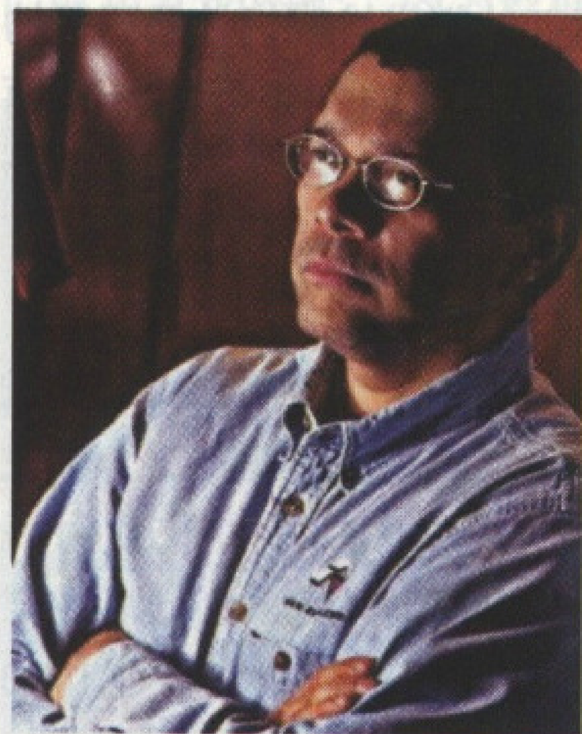
田震
tianzhen@popsoft.com.cn

关于理想的课堂作文：——游戏职业化的话题（上）

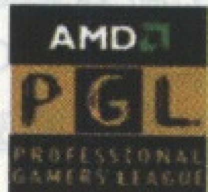
■ 本刊记者　御风行

世界上竞技游戏的背景和发展

20世纪90年代初期到中期，随着计算机技术的不断发展，当两台电脑通过通讯端口简单地连接在一起的时候，游戏的另一种趣味性被体现出来：人们在玩电脑游戏的时候，面对的不再是冰冷的NPC，毕竟单纯的任务挑战过于单调，真人之间的互动使得游戏画面上呈现的战斗变得更为真实，因为你的对手也正在和你一起参与着这场游戏之间的较量，虽然游戏环境是虚拟的，但人与人之间的竞争才能真正体现出策略的精髓，这是游戏竞技性最早的呈现方式之一，也是游戏竞技最早的雏形。90年代中期，随着局域网技术的成熟，多人连线的游戏开始露出端倪，适于连线的游戏新增了第一人称射击、ARPG、体育模拟等类型，游戏的竞技方式也更为多样化。1996年暴雪公司推出《暗黑破坏神》，此款游戏在传统角色扮演游戏中加入了即时战斗的成分、动态随机生成的地图和装备宝物、无限累计的战斗系统，为整个角色扮演游戏和连线游戏都带来了新的生机；特别是伴随《暗黑破坏神》同期推出的战网（Battle net），更使人不得不佩服暴雪公司的远见卓识。战网是一个以基于互联网的游戏平台，在这个平台上，世界上的玩家们跨越地域走到了一起，可以携手作战、竞技，积分制度的建立更把游戏的公平性和竞技性提高到了极致，玩家的热情空前高涨。从另一个角度说，战网的建立成功地使暴雪游戏的生命周期得到了延续，也为后续的游戏产品奠定了基础的游戏竞技平台。在1998年，《星际争霸》推出后，上战网玩游戏，比赛竞技，几乎成为游戏的一种时尚。

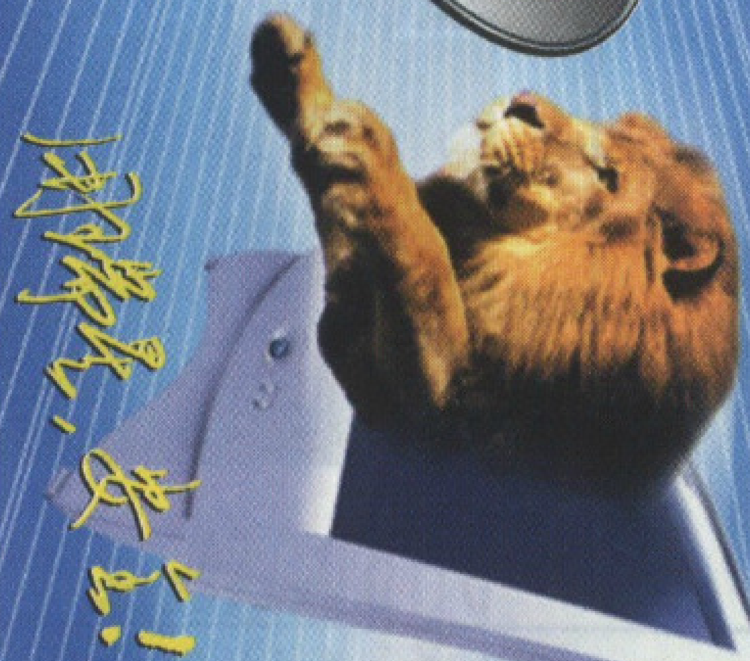

CPL的创始人安吉尔·穆诺兹

在游戏的竞技性得益于互联网而蓬勃发展之时，PGL的创始人乔·普雷茨则更具长远的商业理念，他敏锐地发现了职业竞技比赛的契机，在1997年创立了“职业玩家联盟”（Professional Gamers' League），利用面向高水平玩家提供在线游戏服务的独特游戏理念，为游戏职业化提出了一种成熟的商业模式，一时间，注册玩家为数众多。在以后的几年中，PGL经历了无数混乱，最终停止运作。PGL曾培养出Thresh这样的职业游戏明星，在Red Annihilation大赛中，他赢得了id Software的首席程序师Jhon Carmack的法拉力赛车，这件事一直被玩家所津津乐道。



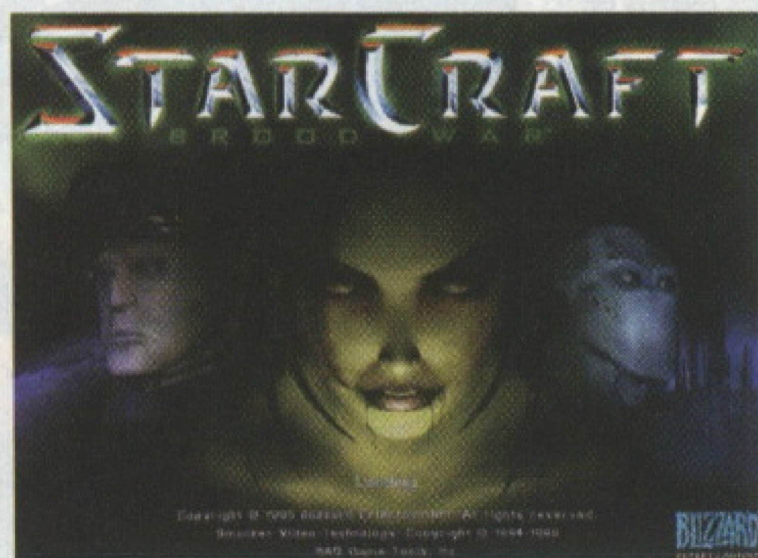
CPL也成立于1997年，创始人安吉尔·穆诺兹是一位年轻的风险投资家。CPL是“电脑竞技职业联盟”（The Cyberathlete Professional League）的简称，它也是另一个世界性的电脑玩家组织，也正是CPL使得电脑游戏竞技成为一种职业运动。CPL包括定期的职业游戏比赛、游戏软硬件的展示发布等。CPL的发起人每年都会拿出数10万美元的奖金来举行游戏赛事，其中2000年5月举行的CPL的Quake 3大赛总奖金额曾高达100 000美金，CPL的赛事吸引了世界上众多的游戏玩家参与。

在发展方向上，PGL追求一种真正的“网络精神”，即比赛主要是在因特网上进行，只有决赛是在现场；而CPL比赛则以现场为主，目标是要使游戏成为一种严肃的消费娱乐方式。CPL吸引了包括AMD在内的众多著名的赞助商，随着比赛规模的不断扩大，奖金的不断提高，CPL的商业运作模式进入了良性循环。CPL的Quake系列比赛在世界上具有极高的知名度。CPL和PGL在世界游戏职业化进程中起到了重要的作用。



1997年亚洲金融危机后，韩国政府为摆脱经济的持续低潮，开始大力扶植游戏产业的发展，希望藉此成为新的经济增长点。韩国职业竞技在产业发展和政府政策支持下，出现了良好的发展态势，涌现了大量的俱乐部和职业玩家，成为继欧美之外，世界上游戏职业化最为成功的国家之一。其中由韩国BattleTop主办、三星电子赞助的WCGC（World Cyber Games Challenge）是世界著名游戏职业赛事之一，有"电子奥林匹克"之称。

在这些竞技比赛中采用的游戏全部来自流行的PC游戏，拥有广泛的玩家群体。其实从竞技比赛选用的游戏中，我们不难发现，这些游戏都有着一个共同点，那就是良好的操作性和极佳的平衡性。在目前世界范围的比赛中，被广为采用的主要有《星际争霸》、《雷神之锤III》、《半条命-反恐精英》等，其他游戏还包括《虚幻竞技场》、《帝国时代II》、《FIFA2001》等。



星际争霸（Star craft）
1998年 BLIZZARD出品
即时战略

1998年Blizzard推出的这款划时代的即时战略游戏作品，其名字将永远保留在电脑游戏的历史上。

《星际争霸》使对抗性游戏的平衡性达到了近乎完美的程度，3个不同的种族在设定上没有任何的雷同，但是在兵种相克方面却考虑得十分周到。依靠单一兵种的海量进攻或者初级兵种进行闪电战的情况几乎被完全避免，取而代之的是更加丰富的战略战术和对游戏内涵的发掘；游戏地图的设计也完全体现了这一点，为了充分体现公平的原则，每幅地图的资源点、路线、地形的设计都经过仔细的推敲；《星际》引用了大量现代战争的理念，强调了侦察和资源的重要性，并且把立体战争的概念引入其中；对整个战局的控制和对兵种配合的熟练掌握，同时有一个新名词也伴随着星际出现了，那就是MicroControl——微操作。通过对单一部队的局部控制来积累大局上的优势，它把星际玩家的水平划分出了几个档次，成为星际诸多的亮点之一。

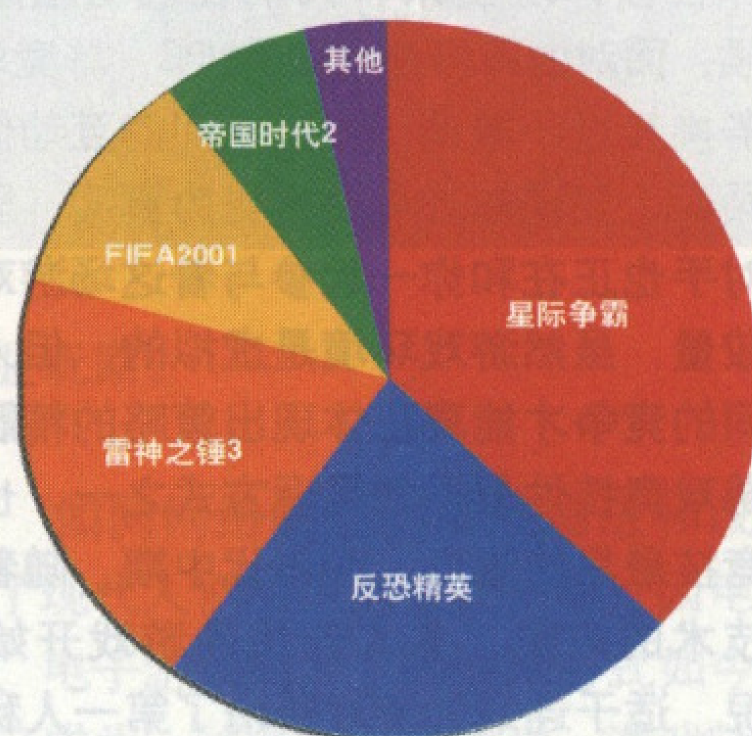
雷神之锤III：竞技场
（Quake III:Arena）
1999年 id software出品
第一人称射击

1996年-1997年Quake系列以其绝佳的声影效果及良好的游戏操控性得到了第一人称射击游戏玩家的认可。1999年12月Quake III:Arena推出，游戏完全去掉了单人剧情模式，它继承了1代的节奏感以及2代中的跳跃感和射击感，加之全新打造的3D引擎，使之成为近乎完美的第一人称射击游戏。

半条命-反恐精英
（Half-life:Counter-Strike）
2000年 Sierra出品
第一人称射击

在CS中，玩家可以选择加入反恐精英或恐怖分子一方，在预先设定好任务的地图上，以小队模式对抗。由于游戏高度的战术拟真性以及团队的配合性，迅速在世界范围内流行起来，成为最新的游戏比赛竞技项目之一。

这是某网站今年4月在国内开展的一个调查投票"您认为最适合用作竞技比赛的电脑游戏"的结果。从下表大致可看出几款竞技游戏的受关注程度。



其中星际争霸票数为：2452，雷神之锤3（Quake 3）：1290，FIFA2001：690，帝国时代2：430，反恐精英（Counter-Strike）：1531，其他（包括虚幻竞技场、帝国时代、FIFA2000）：238

国内游戏职业化现状

2001年7月中旬，包括Grrrr、Byun等著名职业选手、韩国知名俱乐部经理在内的韩国职业玩家访华团一行来到北京和重庆，与国内游戏网站和俱乐部之间就游戏职业化进行了广泛的交流，然而他们带给我们的是更多的信息，是一种新模式的演示，一种面对和迎接游戏新进程的速度。同国外相比，国内的游戏职业化起步较晚，时至今日，职业化也仍在争论当中。持否定态度者认为，目前国内的游戏战队和选手多以民间方式发展，游戏产业尚未形成规模，职业化为时尚早；持赞同态度者认为，游戏职业化是大势所趋，将为产业的发展提供动力。

记者近日对国内游戏职业化的现状进行了一番采访。

战队说：我们期待从“民间”走向“职业”

［每个城市都拥有林林总总的各类网吧，分布在城市的各个角落，虽然目前网吧中关于游戏的经营还是处于半公开的方式，多少带有争议，但不可否认的是这对国内游戏竞技的发展，起到了至为关键的作用。这种网吧通常不需要多少资金就可以开张，几台电脑，并不昂贵的机费，常常使得三五个游戏好友结伴而来］



采访星际[Beijing]战队的基地是在一个秋高气爽的午后，其实所谓的“基地”不过是知春路一个不为人注意的网吧而已。星际[Beijing]战队同全国其他众多的战队一样，起初是由几个热爱游戏的玩家自发组织起来的，目的在于交流和提高，目前队员有20多人。也许我们都是同龄人的缘故，在游戏中都有着类似的共鸣，以至于我们的交谈很快变得热络起来。在这里，[Beijing]战队的队员进行着每周固定的几次交流和训练。其实真正吸引我的，还是这支“民间”战队在两次职业化方面的尝试：在2000年底，[Beijing]队正在与国内的一家知名ISP网站谈合作，打算由网站提供资金，帮助[Beijing]战队成立俱乐部，并带动起职业战队。队员根据俱乐部的结构、职能范围，到职业队伍的确定、管理以及各种宣传手段、市场运作、广告包装等，制定了一份详尽的计划书。但与构想不同的是，网站提出，队员以员工的方式进入网站，也就是说，在需要比赛的时候，队员代表网站进行比赛，其他非签约和后勤队员不计入在内；另外，[Beijing]战队的基地是自己队员开的网吧，因为战队队员训练都不交钱，网吧的费用已经成了问题。最后在几次接触后，[Beijing]队的第一次职业化进程被搁浅。



第2次，一个韩国网络游戏公司进行谈判时，给出了20个名额的计划。公司提出职业化队伍将是一独立的办事机构，公司不可能再多派人手管理这一块，都需要队伍自己运转，并且能为公司分担其他责任。比如说主页制作人员，还要负责公司其他页面的工作，论坛管理人员也将为公司其他游戏论坛服务等。归根结底，就是[Beijing]队必须要为公司创造价值，最终合作再次被搁浅。

战队的年轻人们就像戏剧《等待戈多》的流浪汉一样，没有等到他们期盼已久的事物。在事后，负责筹划的人总结了一句话：在泡沫经济的时代过去后再想找商家这样大规模的投入是不可能的，无论多好的盈利计划，必须先站在投资商的角度考虑其投资风险和实际操作是否可行。商家最关心也是最直接的问题：能盈利吗？一切都围着这个中心。

职业玩家说：如果有一天擅长的游戏过时了，我还会去从事其他工作

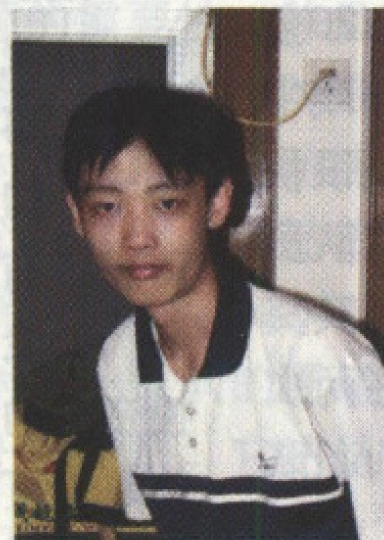
［目前国内一些职业、半职业玩家的处境并不是很好，除了并不优越的生活环境外，他们似乎也更缺少一个与更多人沟通、让更多玩家了解他们的渠道，更多的人只知道他们的ID，看过精彩的战报，却不了解他们的处境和经历，他们生活在这座城市里，甚至比别人更为平庸。］

第1眼看到=AG=MTY 时，他外表的平庸常常不能把他和那个在虚拟世界里叱咤星际的著名人物联系起来。MTY是他真实名字的汉语拼音的缩写，20岁，来自四川，目前是亚联俱乐部签约的职业选手，是目前国内公认的星际水平最高的玩家之一。记者采访他的时

候，他穿一件T恤，外面还套着一件不合时宜的西服，没有任何时尚男孩身上的流行气息。相反，第1眼看到他，你会把他认为是一个性格内向沉稳、甚至有些木讷、属于外界很少能干扰的那种类型的职业玩家。

我们的话题从他的个人经历谈起。他没有回避自己辍学的经历："在初中因为一些原因辍学，在社会上流浪了几年。然后帮一个认识的哥们看网吧，当时对电脑一点也不了解，不过必须要学会玩电脑游戏，这样才能教在网吧里玩游戏的玩家。"其实，他最初选择玩游戏的初衷也相对简单："但是，网吧的生意一直不好。98年刚出了星际，是当时最热门的游戏之一，为了拉拢当地星际争霸的玩家，我决定把自己练成一个比较厉害的星际高手，这样对网吧的生意一定会有帮助。之后，因为游戏水平很高，有了名气，我在去年的星际争霸电视对抗赛时来到北京之后，接触了亚联游戏。当时的我很希望有一个组织能够让我全身心地投入训练和比赛中，所以我加入了亚联俱乐部，成了职业选手。"当我问到他，你觉得中国会有真正意义上的职业选手出现吗？你目前这种状态，你认为会长期维系下去吗？也就是说，如果有一天，星际过时了，那你还会考虑其他游戏吗？或者说还会从事其他行业的工作吗？他笑了笑，说道："还是有可能有真正意义上的职业选手出现的。现在中国的游戏产业还不发达，有关部门和社会未给支持是导致这个现象的根本原因。但是随着世界游戏产业的飞速发展，中国将来也必将真正地接受游戏。当游戏被大众所接受后，那职业玩家的出现就是必然的事情。"相反，他的乐观倒让我感到吃惊，"现在年纪还小，从事游戏行业是我的兴趣爱好。其实，职业玩家是一个青春职业，我不可能一辈子作为职业玩家。我想过2年，或者当星际不再流行的时候，我会去从事其他的职业。我对自己很有自信，我想做的，我一定能够做好！"

我看到此刻的他正在网上和对手进行着一场比赛，随即又问到他练习星际的诀窍——是反应比别人快，还是天天都练习？他说："我想有点天赋的。"在结束采访时他不无感慨地说："如果不是玩星际，我现在都不知道在做什么，可能还在社会上，哎……不管怎么说，抓住了机会。"MTY一度时间内被圈里称为"无冕之王"，大概是因为他的实力出众，而比赛夺冠的机会又总与他失之交臂的缘故。采访的时候，他刚刚获得了一笔5000元的比赛奖金，MTY从目前来说是成功的，游戏在某种意义上彻底改变了他的生活状态。



18的Quake高手 RocketBoy

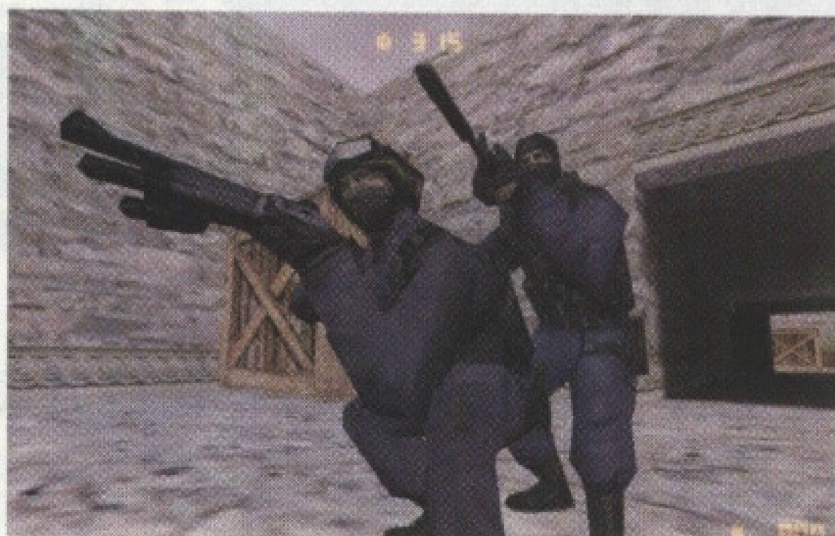
RocketBoy是笔者采访的另一位知名的游戏玩家，Quake 3国内著名选手，18岁，来自成都，某网络软件公司网络游戏GM。从一个角度说，他不能称为真正意义上的职业玩家，他的本职工作不只是为了游戏比赛，而且比赛不是他的主要经济来源。初次交谈的话题从他的名字谈起："可能是我火爆枪战电影看多了吧，在游戏里我非常喜欢Rocket（火箭），因为这种武器具有爆炸性杀伤力，而且Rocket可以让对手有点像古装戏里面一样的"飞檐走壁"，Rocket可以说是Quake游戏里实用性最好的武器。这种武器我用得也最为出色，后来为了给自己想个游戏ID，Rocket……我还比较小，加个Boy吧，后来就是RocketBoy了"。

说起自己的游戏经历，他的话题滔滔不绝起来："我最初接触的游戏是"RED ALERT"、《星际争霸》。那是1998年底，在玩这两个游戏的时候认识了很多玩家，慢慢地成为战场上生死与共的"患难兄弟"了。1999年的夏天，一冒失朋友带我到新开张的网吧去试机，在星际、DF实在没兴趣的时候，老板强烈推荐我去试试Quake 2。然后…… 冬天，我无法再从其他游戏里找到这种感觉了。刺激、冷静，一切的一切都是那么完美。2000年的2月一天，也很巧，就在当天花了2块钱买了份报，上面说2000年3月11号成都《世纪电脑城》举办Quake 3比赛。Quake 3我还没怎么玩，但有着Quake 2的功底，再加以练习应该能适应的。后来每天去网吧苦练、苦想，拿到了成都市Quake 3第2名，后来我们加入中国西部唯一的Quake战队"水晶之匕"战队。2000年7月，在网站上得到了比赛通知（Impact Extreme中国雷神大奖赛将于8月底在北京开幕，这次比赛获得了美国CPL授权，同时将是目前中国水准最高、规模最大、最为正规、并与世界接轨的Q3A比赛），国内有大型比赛了。1个月后，我们一行7人来到了北京。3天惊心动魄的比赛……后来我取得了第4的名次，队内的BirdBoy取得第5。然后在网上有了我的比赛录像、专访，慢慢地在一些玩家中有了名气。"

和MTY一样，RocketBoy也有着类似的辍学经历。"在1997年，因为老师的心态问题和家庭的原因，初中2年级的时候，我离开了学校。后来家里情况不是很好，"雷神竞技场中文站"的站长发现我有游戏天赋，年龄正好是游戏的黄金时段，就在北京帮我找到了一个工作做游戏GM，于是得以在工作之余练习Quake 3。"

我问国内外的Q3选手有差距吗？他说："差距很大，这包括练习时间、练习环境、练习对手、机器配置、外围设备，还有最重要的一点，他们多数是职业选手。我们和国外的玩家差距在练习强度和地图、战术的理解上，而且他们的练习时间足够让他们熟练地掌握每张

地图的作战方法。不管任何人，在比赛时难免会出现紧张、手抖动厉害等现象，当然我也在内。危机感很强烈，但我不后悔，我仍然坚持在游戏第1线，因为我爱这个游戏。我个人比较喜欢q3tourney4和ztn3tourney1这两张地图，其结构很巧妙。q3tourney4这张图需要高级战术、准确度和运气，这张地图是Quake 3中战斗最激烈、最激动人心的；ztn3tourney1是考验玩家的综合实力，枪法、移动、判断等。”“Quake的世界里有我最好的朋友、最真的友情，让我发挥的最佳舞台。如果我不打Quake 3了，我会好好学点应用软件，比如网业制作、ASP……然后找个工作。”结束采访时，RocketBoy如是说。



在采访以上两位职业、半职业玩家的时候，记者和他们更多地探讨了通过参加比赛获取经济来源的情况。如果仅凭借比赛所获得的奖金收入是不足以维系生活的，而从职业玩家的俱乐部角度来看，目前国内俱乐部还是多采用比赛奖金归选手本人所有，在比赛时仅冠以俱乐部名义的方式。（待续）

附录：近年国内比较有代表性的比赛

1998年12月，首届Quake 2大奖赛，采用游戏Quake 2，举办单位为深圳市数据通信局。冠军1500元，采用在网上进行比赛的方式。

1999年10-11月，首届“美达杯”CBI全国Quake 3大赛，比赛采用Quake 3 Arena Test 1.08。

冠军奖金￥10 000元，这次比赛使Quake 3风行神州大地，对中国电子竞技运动起到不可估量的作用。

2000年1月，高信达星际大赛，奥美举办，高信达计算机学校支持，1v1,2v2。冠军1 000元，开辟了国内正式星际比赛的先河。

2000年8月，中华网&CBI全国大赛。冠军10 000元，国内最重要的星际比赛，来自16省市选手参赛，是中国星际比赛蓬勃发展的开始。

2000年8月，Impact Extreme中国雷神大奖赛暨Q3A中国代表队选拔赛在北京太平洋电脑城举行。比赛的总奖金为86 000元，冠军奖金为40 000元。比赛获得了美国CPL（电脑竞技职业联盟）的授权，获得前4名的选手将有机会参加年底的CPL Babbage's $100 000 Q3A锦标赛。是迄今为止国内规模最大、最具影响力的Q3比赛。

2000年9月，CESA天津邀请赛，所有选手食宿由组织单位（CESA：中国电子竞技联盟）负责。奖金非常优厚，冠军15 000元，2-8名为5 000-500元不等，并且选拔选手出战韩国。

2000年10月，wcgc世界大赛，在韩国汉城举行。这是目前世界上规模最大的游戏盛会，也是第1次以国家为单位的游戏大赛，10几个国家组队参加了这次盛会，被人称为电子奥林匹克。星际争霸当仁不让地成为4个比赛项目之一。（特别值得一提的是，由CPGL组织的中国代表团也应邀参赛，kulou.csa杀入12强，为中国的星际玩家争得了荣誉；参加Quake 3比赛项目的4位选手有3人个小组出线进入复赛，=I.D=Apple更是取得了前12名的骄人战绩。）

2000年11月，TOM杯国家队游戏挑战赛，TOM.COM游戏频道与CPGL联手推出国家队选手挑战赛。该赛事活动于11月中旬开始，今年1月中旬结束。比赛项目包括《母巢之战》、《帝国时代II》两个游戏，总奖金超过1万元，冠军超过5 000元。

2001年1月，CPGL电视邀请赛，北京、天津两地举行。冠军PIII电脑，首次电视转播，盛况空前。

2001年2月，首届中国星际全明星赛，囊括中国大部分高手，是模仿韩国Game-Q的首次尝试。

2001年3月，第一届“八达电脑”中国区域全明星对抗赛，高手云集，影响力很大，但奖金不高。

2001年3月，首届天津“北方网杯”网络游戏大赛，共设置3个比赛项目：“Quake 3”、《星际争霸》和《帝国时代II》。冠军分别为=I.D=CHJ、=A.G=MTY、李缙。

2001年5月，亚联24人邀请赛，大多数是知名选手和半职业选手，无奖金。

2001年9月 WCGC中国预选赛，联众承办，胜出者可以去韩国参加比赛。包括：星际、CS、FIFA、Quake等，是目前最值得期待的大赛，覆盖全国，影响极大。





编辑导语

“三岁看大，七岁看老。”一直是我比较厌恶的一句话，这种预言性质的话经常用来中伤一些顽皮的孩子，当他们出现过失（有时甚至没有过失）的时候，便用这种诅咒给他们迎头痛击。这种恶意由来已久，甚至衍变成谚语以加强它的可信度。诅咒者摆出先知先觉的姿态，不知道全身都散发着几千年的棺材味儿。

自从长大成人以来，笔者就很少再遭受这种诅咒了，那毕竟是用来对付小孩子的。告诉一个成年人将来要发生什么会被认为是一种挑衅，于是，用无从考证的过去来印证现在已发生的事实就显得格外别开生面。有种人特别喜欢把什么都扣上“宿命”的帽子，他们中的精英份子大多善于著书立传，这已是个很古老的行当了。我们经常可以从一些古籍中看到某个知名人士的母亲的事迹：在身怀六甲的时候，×母（×者，知名人士也）就梦见有祥瑞禽兽（该禽兽丑俊不论，一概祥瑞）钻人腹中；临产时红光满室，紫气东来，霞光万道，瑞彩千条……×母的任务到此结束，接下来再看小×表演：外向点儿的就才思敏捷，内向点儿的就大智若愚；说话早点儿就聪慧过人，说话晚点儿就天生异禀；长得俊点儿叫仪表堂堂，长得丑点儿叫与众不同……总而言之，还是“三岁看大，七岁看老。”看，×小时候就已经有非凡表现啦，我早就知道他是××星下凡！

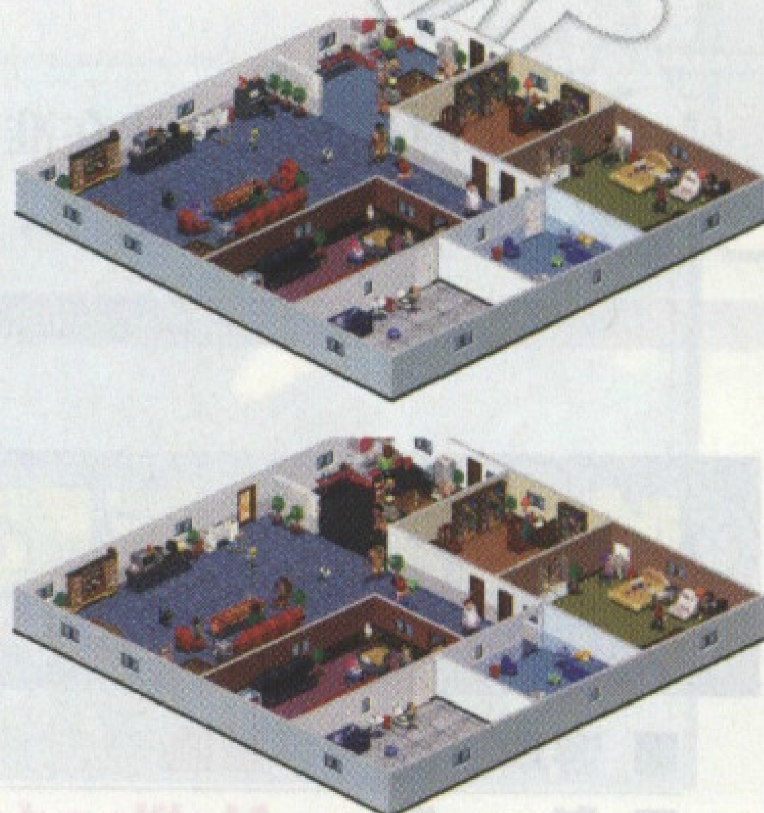


一次挤公车，看见有人正在看报，报上有个醒目的标题——“米卢是人还是神？”由于姿势所限，文章内容我没有看到。不过从这题目上，我猜昨天中国队八成是赢了，否则，这米卢是不是神我不知道，人肯定是当不成了。这种“礼遇”经常发生在外籍教练身上，只要你赢了球，那你打胎里开始就是个向往中国文化的国际战士；要是踢输了，你是打泥盆纪开始就没进化好。中国队不会常胜，米卢也不会总是人，他刚下飞机我就看出他印堂发暗了。

好坏本来就是相对而言，善恶也只是在一念之间，我看着满街的祖国花朵，无法想象他们的将来，也看不出他们现在有什么本质上的不同。断言别人的未来等于在尝试剥夺这个人的自由，没有人会一生都好，也没有人会一生都坏。就拿那些“预言家”来说吧，他们评论别人的时候很坏，他们闭嘴的时候就很好。

天堂鸟
greg@popsoft.com.cn





疯狂空间王

■ 游戏类型：模拟经营
■ 制　　作：光谱博硕
■ 发　　行：光谱博硕



继《三国立志传》之后，光谱博硕再度推出一款崭新创意的游戏——《疯狂空间王》。这是国内游戏界第一款以室内设计为主题的游戏，光谱博硕在《疯狂空间王》中以极高的自由度以及无限的可能性，满足玩家们挥洒创意，自由设计的渴望！

这一次玩家要扮演的是一个室内设计公司的负责人，在数千种家俱中寻找适合委托人要求的摆设，并在各式各样截然不同的房屋格局中，设计出玩家心目中完美的居家环境。室内设计师的任务不仅仅是美化空间，更要能够善用空间，设计的不只是摆设的美观，更是居住其中的人们每日的生活起居。聪明的玩家会有什么样的创意来为游戏中稀奇古怪的角色要求和房屋格局进行设计、甚至是改造呢？

为了达成游戏中极高的自由度，制作小组把所有的可能性都加入了对象之中。数千种的家俱以及对象，丰富的角色个性以及上百种各色各样的房屋格局，只要玩家能够想得到的方式都可以进行设计、摆放。不管是把屋子砌成迷宫一样的隔间，或是把桌子一个个层层叠起来，甚至拿马桶权充椅子，在游戏中都是有可能的！不管是多么脱离常识的设计都有可能出现，请尽量的发挥你的创意，成为“疯狂空间王”吧！

《疯狂空间王》中的一个突出特色便是拟真而生动的角色反应。游戏中的委托人们会一直不停地在玩家设计的房子中进行活动，不论是他们日常生活中规律性的活动还是临时想做的事情。这些角色除了会对玩家要求他们需要的家俱或是对象配置之外，还会实时的反应他对玩家的室内设计的意见。当角色们对玩家的设计觉得很满意的时候，他们会说句赞美的话，然后提高评分；但相对的，如果玩家的设计不尽如人意的时候，他们可是会抱怨扣分的喔！除了角色与角色间的协调之外，有些时候玩家还必须判断谁才是意见较为重要的人物，以达到事半功倍的效果！如果是一个“妻管严”的家庭的话，当然要以老婆的意见为依归啦。

在进行设计时，玩家大可依着自己的设计概念，仔细地排放家具进行室内设计，也可以就只是看着角色们在自己精心设计的环境中生活，或是依照他们的意见进行修改。即使是随意设计，但只要符合基本的设计原则就可以尽情的发挥自己的创意。有关室内设计的乐趣，就要等玩家亲自去体会才知道了。所以，请尽情发挥您那些稀奇古怪的设计点子吧。

（游侠·飞龙）

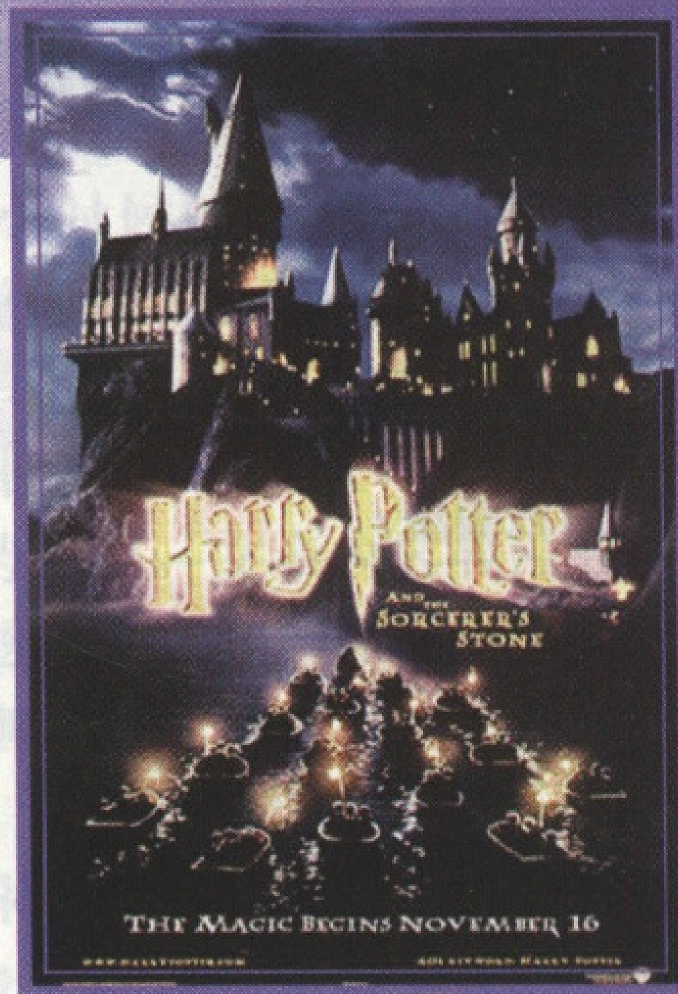
编者按：

很多时候，乐趣就在准备工作中。好比攒一台电脑，你在费心设计采用什么配置时是很兴奋的，等机器攒好了，也就那么回事了。设计家居可能也一样。

哈里波特与魔法石

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

- 游戏类型：冒险
- 制　　作：NoWonder
- 发　　行：电子艺界



最早是一个受人欺凌的男孩，在楼梯下的储藏室度过了令人辛酸的童年，一天忽然收到一封信，一夜之间改变了他的生活，使他成为魔法学院的学员。还不止这些，他还明白了自己原来不是一个普通人，而是受人敬仰的魔法界精神领袖。这是个有魔力的故事，承载它的小说也像故事中的主人公一样，几经辗转，好不容易才得以出版，最终却红遍了整个世界。它的魔力在征服了出版界之后，又延伸到了电影界，最后——各位都猜到啦——终于把魔法施到了游戏业。

游戏名称当然不会改动，仍叫《哈里波特与魔法石》；发行人是电子艺界；开发者是NoWonder公司；游戏类型被设计成动作类；为了保证游戏的品质，则选择了《虚幻——锦标赛》的引擎。这是个近乎完美的“豪华阵容”，就看如何登台亮相了。设计者显然不想把它变成一款普通的射击游戏，考虑再三，他们还是动身去了好莱坞，说服了华纳公司（估计是用了“电影游戏互惠”的概念，把电影人给说晕了），允许他们大量使用电影的场景。这实在是个好主意，小说中奇幻的魔法镜头、魔堡、骑着扫帚飞行的巫师等等，用电影来表现想必更为真实可信，而要表现电影场景，《虚幻——锦标赛》的引擎是专业级的，可以保证画面的流畅和绚丽多彩。总之，这款游戏在技术上将是无可挑剔的。

游戏共分25关，基本上是依照电影和小说的情景来进行的，如果你熟悉那个故事，照书中描写的那样去做就可以了。操作本身也十分简单，使用键盘的方向键来行走，使用鼠标来调整视角，再记忆其它几个动作键便可。游戏的市场对象是14以下的孩子，许多动作都是自动的（如瞄准和射击），主要是让玩家重温那个小巫师的奇幻经历，因为游戏毕竟和小说与电影的感受不同。当然，那些没有看过这本小说的玩家，同样可以在这款游戏中获得享受。考虑到受众的年龄，游戏没有过多的杀戮和血腥场面。即便你找到了一把斧头，也不能用来砍人，它可能是打开某个门的工具。

《哈里波特与魔法石》的游戏和电影一样，上市日期瞄准了年底的圣诞市场。如果你是家长，能让孩子在寒冷的冬天玩到这款游戏，这个冬天将成为他一生中重要的记忆。如果你是个童心未泯的成年人，你也可以犒劳一下自己，在一个下雪的日子把自己关在家里，重新回到那充满幻想的儿童时代。

（山东　明川）



编者按：

魔法是一种粮食，可以让不少人活下去。

卡曼奇IV

Comanche 4

■ 游戏类型：飞行模拟
■ 制　　作：NovaLogic
■ 发　　行：NovaLogic



《卡曼奇直升机》系列游戏早在3年前就出了黄金版。游戏业的黄金版有点类似江湖的“金盆



洗手”，通常是不会再有续作了。不过这次NovaLogic显然不打算继续遵守这个江湖规则，冷不丁又拿出了一个续集——《卡曼奇Ⅳ》，用最新的图像技术将这个曾火爆一时的游戏重新演绎一番，进一步“榨取”它的市场价值。这对于“卡曼奇迷”们来说可是个好消息。

直升机模型是依照美国下一代主战直升机RAH-66设计的，配备有最先进的侦察设备和弹药库。游戏环境也通过一番精心打造，全然升级到了3D世界，华美而流畅。直升机升空或低空飞行时会把地面搅的尘土飞扬，使水面产生涟漪，这一切都表现得十分真实。这或许是驾驶直升机最畅快的感受之一，过去由于受硬件和技术的限制，玩家们这方面的感受大打折扣。而现在……所到之处，草木低首，真是“空霸”啊！你从空中向下看看，甚至能在水中看到直升机的倒影。驾驶舱里的仪表盘和扳手也都具有真实质感，非常过瘾。

游戏大约有6大战役，由30个任务场景组成。任务是“线性的”，就是说玩家要依照设定的路线完成所有的目标方可过关。不过战役不是依照先后次序排列的，你可以任意选择。任务场景的内容很丰富，有时要你去袭击一艘防空体系严密的航空母舰，有时要护送美国总统去机场登机，当然是空军一号啦。与这个系列的前作相比，《卡曼奇Ⅳ》更注重战斗，画面极为火爆。用开发者的话来说：“这不仅仅是一个直升机模拟游戏，它同时还是个空中射击游戏。模拟与战斗各占50%的比例。”

武器装备很令人兴奋，有20mm口径的加农炮，70mm口径的火箭发射筒，空对空毒刺导弹，以及激光制导的AGM-114地狱之火导弹。同现实世界一样，游戏中的所有东西都是可摧毁的。朝树木、地面和建筑物开火都会造成不同程度的破坏，树木会断裂起火，地面会留下弹坑，而建筑物则会产生比较壮观的爆

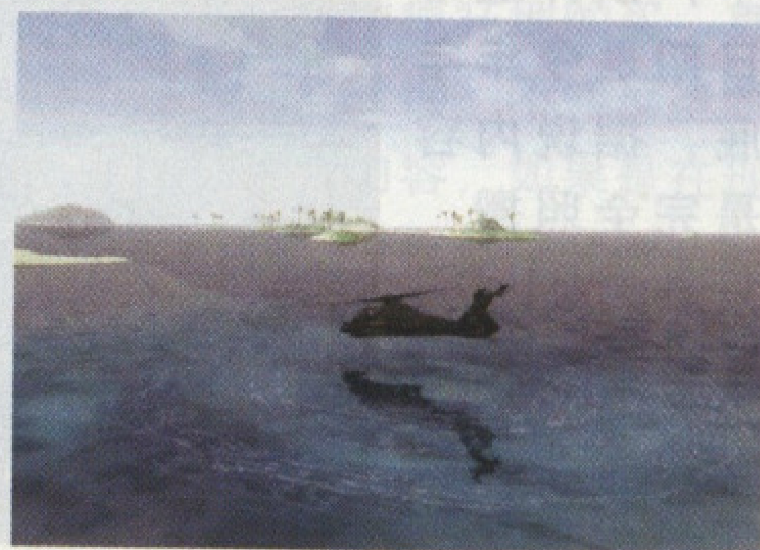












炸效果。你还可以如同现实中那样利用地形作掩护，悄悄接近敌人，打它一个措手不及。当然，你也要密切注意地面上的情况，站在悬崖上的那个小家伙手里拿的可能也是个毒刺导弹，能把你轰的灵魂出窍。



《卡曼奇Ⅳ》是一款快节奏的直升机模拟游戏，它的网络功能可以同时让16个玩家联机对战。开发小组的一些高手还打算在网上会会玩家中的高手，一决高下。这款游戏将于今年年底上市，它的最大魅力就是那种飞行的感觉和真实的战斗经历，比当年的《沙漠风暴》可火爆多了。

（山东　启龙）

编者按：

我几乎忘了还有这种游戏类型了，回想种种，恍如隔世。

格兰蒂亚Ⅱ

Grandia 2

- **游戏类型：** 角色扮演
- **制　　作：** Game Arts
- **发　　行：** Ubi Soft



唔……越来越多的PC游戏被搬到了电玩游戏机上，而更多的电玩游戏机游戏也“移民”到了PC机上，游戏厂家真照顾我们呀（嘀咕，怕是相互瞧对方的市场眼红吧？）。无论如何，这对玩家们来说是件大好事。玩家们若是立场不坚定，要做这样的迁移，银子就要哗啦啦地流走了。

今秋最引人瞩目的移植游戏是《格兰蒂亚Ⅱ》，它的DC版已经在日韩红透了半边天，让PC玩家们瞧着直咽口水。现在好了，它的PC版正在紧锣密鼓地制作当中，预计上市日期是今年年底，据说内容是完全照搬，只是画面比DC还要精美，毕竟PC是高分辨率显示器嘛。





这款RPG漫画风格的画面使迷恋漫画的玩家们大为兴奋，如今网上铺天盖地到处都是有关这款游戏的剧情介绍和攻略指引，把游戏的每一处细节都揭露无遗，一点也不给我们这些PC玩家们留点悬念。没办法，只能简要地说一说了。

《格兰蒂亚Ⅱ》的故事发生在Surisen大陆，与一代有不少重合点，Valmar和Granas之间的战争使大地产生了一个巨大的裂缝，从而使世界一分为二。你要是掉入这个裂缝，据说可以一直落进地狱里去，考虑到人们普遍比较爱惜自己的生命，两个大陆之间也就没有什么来往。星移斗转，许多年以后，谣言和古怪的事件层出不穷，人们开始担心传说中被打败的Valmar即将在裂缝中复活。于是，安宁的日子结束了。

游戏的主要内容依然是冒险，节奏比一代要明快得多，不再有冒险前那冗长的铺垫。尽管游戏加进了一些3D效果，整体感觉还是和一代很相近。人物角色可以说是全新出场，单单就画面上来看，基本看不出与一代有什么“基因”联系。两个17岁，一个13岁，一个年龄不详，最后一个30岁，是个怪兽。造型很可爱，如果将来有玩具卖，估计会大受欢迎。幻想大陆是整个游戏最引人入胜的部分，那些在一代仅闻其名的地方，现在都陆续揭开了面纱。地下城增加了不少互动性道具，例如梯子、巨石（用来砸门），可点燃或者熄灭的壁灯，等等。这些灯并不能改变游戏画面的亮度，它们或许可以用

来做记号，表明你曾到过什么地方。至于魔法、战斗和升级部分，虽说有一些新东西，但同一代相比大同小异，就不再列举了。



毫无疑问，《格兰蒂亚Ⅱ》将是今年RPG领域的重头戏之一。我们说毫无疑问，是因它的DC版自今年8月上市以来，已经引起了轰动。有什么理由怀疑它会在PC版遭人冷落呢？

（山东　卓组长）

编者按：

据说，把荔枝树移到北方是很难成活的，所以要吃新鲜的荔枝就要去南方才可以，除非你是贵妃。

垄断大亨

Monopoly Tycoon

- **游戏类型：** 模拟经营
- **制　　作：** Deep Red
- **发　　行：** Infogrames

对于那些“大亨”迷和“模拟城市”迷们，这又是一个好消息。“深红”游戏公司开发的一款城市模拟游戏即将完工，你将在这款游戏中动用资本的力量——购买，再购买——制造垄断，并使你的对手没得经营，在竞争中流泪破产。如果这种虚拟的事业能给你带来快感，那么恭喜你，你又有一款新游戏可玩了。

《垄断大亨》与以往此类游戏最大的不同之处在于，它这次设置了真实的时间背景——从1930年直至今日。背景音乐也从摇摆乐逐步演变成滚石乐，让你感受时间的进程。同样能感受出时代变化的，还有那些细腻的三维城市模型。当然，还有你，一位雄心勃勃的年轻人，一个毫不起眼的小房地产商，最终会成为一个铁石心肠的商界寡头（假如你在残酷的竞争中还没被整破产的话）。

拢集资本的途径有很多种，一种是搞建筑，选择一块未开发地区，盖起一个社区，包括书亭、面包店、餐馆等等，把外观装潢得漂漂亮亮（游戏中共有18种风格可供选择），你估计什么行业会挣钱，你就盖什么好了。另外一种拢集资金的方式是拍卖你所拥有的社区，打开一个界面，看看你的对手愿意出什么价钱，哄抬一下，满意了就出手，然后就忘掉这件事好了。假如后来这里成了黄金地，那也只能怪你当初没眼光。游戏中有几个图表需要你反复光临，你可以在这里看到你的收支概况，得知你的利润是多少。随着游戏的进展，这些数字会不断变化。



从游戏抓图可以看出，画面可谓是美仑美奂，同时也十分真实。尤其是夜晚，街景更是美丽异常。城市本身也是有生命的，你可以看到川流不息的车辆，步行的人群。人们白天光顾你的商场，晚上去你的夜总会、电影院、酒馆等场所消费。按动鼠标右键，你可以随意旋转视角，从各个角度来欣赏这座给你带来财富城市的各个角落，体会一下有钱人的心态。

你在游戏中疯狂地购买，直到你拥有……且慢，不知反垄断法究竟是什么内容，如果是在现实中，这样的进程最终会拥有所有的城市，从而拥有了整个国家。好在这只是游戏，你就尽情发挥资本的力量吧，看看它到底



有多大威力。游戏提供了LAN和因特网两种网络对战方式，你如果觉得自己足够厉害，可以上网与全世界的高手们较量一番。那时他们大概都在微软的Gaming Zone等着你呢。

（山东　卓组长）

编者按：

我可以告诉你，《反垄断法》是让人合法地垄断。

魔兽世界
World of Warcraft

■ 游戏类型：图形MUD
■ 制　　作：Blizzard
■ 发　　行：Blizzard



市场的疯狂和玩家的热情蚕食着厂商的耐心，前些时还断然拒绝开发《星际争霸》下一代的暴雪终于还是抵挡不住丰厚利益的诱惑，在2001年ECTS（欧洲电脑贸易展览会）上，一个如惊雷般的消息预示着一个新的游戏，而且估计又是要再创奇迹的游戏诞生在我们的世界里，《魔兽世界》（World of Warcraft），一个大型多人在线3D角色扮演游戏。

《魔兽世界》的世界观完整的基于虚构的魔兽系列，而他的故事则发生在《魔兽争霸III》完结后的第4年。已经饱受战争创伤的Azeroth大陆支离破碎得几近崩溃的边缘，不同的种族原指望危险已经过去，和平马上就要到来。但是就在他们开始准备重建自己的家园的时候，不甘心失败的邪恶力量再次降临在这个多难的世界，新的威胁又开始挑战各个种族的承受极限和广大玩家的耐心。在游戏的世界里玩家必须探索整个大陆，以找寻散落在世界各地的其它玩家组成冒险队伍，并不断通过各种突发事件和任务的处理来磨练自己，当然最终的目的是将邪恶再次击败这个永远的主题。

这次在游戏中玩家可以选择的角色有3类：人类、兽类和魔族tauren，他们各具特点，并且每个种族都有性别的区分。就官方公布的演示画面可以发现，每个角色的刻画都已经是活灵活现，很有自己种族的特色，加上玩家还可以自由设定自己的肤色、发型和头发的颜色，真是让人都快要垂涎三尺了。只要伸伸手，便知有没有！这也可能品牌的实力吧。但更进一步的角色职业等其它的详细资料，暴雪却严格地进行了保密，现在只知道游戏的地图功能很强大，以及类似于暗黑那样的即时道具生成系统，不知地图和迷宫的生成是不是也是即时的，因为从玩法上来说，它和“暗黑”还是有着质的区别的。

还有一点要提一下的就是西方是MMOPRG的发源地，他们的游戏都讲究庞杂的系统和烦琐的操作以加深游戏的感染力，但这次在《魔兽世界》游戏中会大量借鉴现在很多FPS的特点（毕竟他就有这个类型的影子），给玩家一个快捷方便的上手环境，以及相对于其它类似要快得多的游戏节







奏。因为有迄今为止最成功Battle.net的强大背景支持，我们有理由相信这个游戏会如玩家期待的那样，或者还有你没有想到的惊喜。

（游侠·天丝）

编者按：

暴雪的东西没什么可说的！暴雪公司永远健康、永远健康！

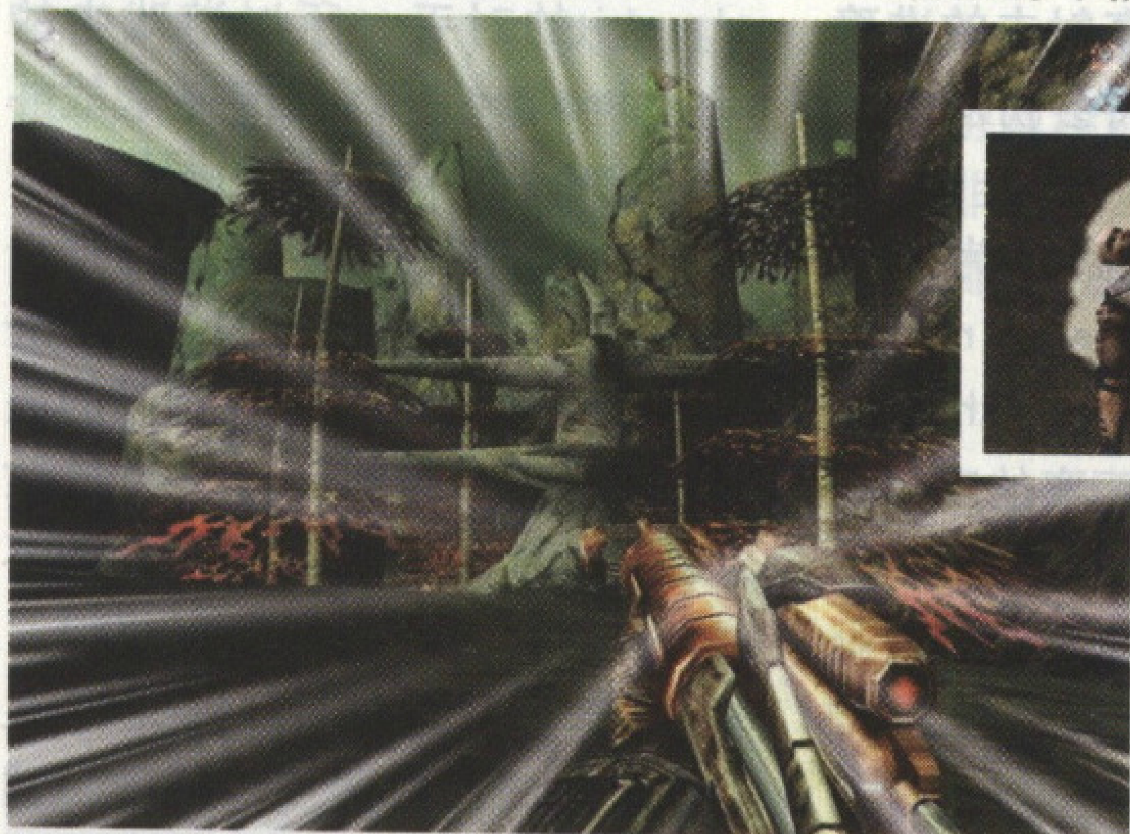
异形大战掠人者II

Aliens vs. Predator 2

- 游戏类型： 主视角射击
- 制　　作： Monolith Productions
- 发　　行： Fox Interactive



看过10年前的好莱坞大作《掠人者》么（港台翻译成《铁血战士》）？施瓦辛格主演的这部片子至今让人难以忘怀，其凝重的悬疑气氛让人看得透不过气来，火爆了银屏，也火爆了市场。由这部电影改编的《外星人大战掠人者》，也成了令人瞩目的动作游戏，销售业绩不凡。它的续集早在今年E3就已露面，但那仅仅是一小段场景。直到8月15日，才拿出了完整的试玩版。







《异形大战掠人者Ⅱ》由Monolith公司开发，Sierra公司发行。说到Monolith公司，你可能还记得那个闻名遐迩的LithTech引擎？没错，这次也是用的它，升级到了2.5版，这将使游戏中的效果和环境更为细腻和真实，具有更多的交互性。当然，当怪物朝你扑来时，那种效果也更为骇人。

还记得那个科研机构LV1201吧？现在它的头是艾森伯格博士，此人缴获了一些外星卵，企图秘密将它们孵化，成为向他个人效忠的军队。于是可以想见的一幕发生了，外星人摆脱了他的控制，开始在地球上繁殖，而繁殖地点恰好离“掠人者”出没的地方很近，这就是“异形大战掠人者”的事由。人类自然也要介入，派出了海军陆战队。

玩家在游戏中可以选择“掠人者”，也可以选择“异形”。当然，更多的玩家会选择人类——也就是那个海军陆战队队员。3方的故事都编的煞有介事，很吸引人。玩法也都各有神通，迥然不同。例如异形靠的是锋利的爪子、牙齿和挥打自如的尾巴。作战策略像个游击队员，速度快是它的优势，令对手防不胜防。另外墙壁和天花板对它们来说如履平地，操作感畅快淋漓。看过电影的玩家或许会忍不住要尝试一

下扮演“掠人者”，它的最大特长是隐形，武器系统也可以说是十八般兵器，样样俱全。这个角色在一代中有些太强大了，破坏了游戏的均衡。这次设计者不再让“掠人者”一出场就拥有所有的技能，而要随着游戏进程逐步找到“前辈”为它留下的武库。最可怜的角色要算那个海军陆战队队员了，不过还是会有很多的玩家选择他，我们毕竟要为作战找个理由不是么？为人类而战，以弱胜强才会有几分英雄感，扮演异种屠杀人类毕竟不会带来很多快感。好在人类的武器库也很可观，只要别让对手近身，还是有得一战的。



《异形大战掠人者Ⅱ》将于今年年底上市，它是个看上去将会畅销的游戏。因为它不仅拥有电影带来的人气，它的一代也在世界范围内培养了一大批忠实的拥趸。

（山东　明川）

编者按：

论体力，异形和掠食者要比人高一点点，论坏水，人就要比它们高一点点了。

杰迪武士Ⅱ

Jedi Outcast:Jedi Knight 2

■ 游戏类型：动作
■ 制　　作：LUCASARTS
■ 发　　行：LUCASARTS



说起著名的游戏Star Wars就很容易让认人想去LucasArts公司，的确，Star Wars可以说是经典，而且LucasArts出品的游戏质素可以说从来没有太多人会表示怀疑的。现在，LucasArts又为我们带来了新的一款游戏——《杰迪武士Ⅱ》，从游戏的截图到试玩儿版看来，这款游戏必定是重点期盼的游戏之一。

游戏为第一人称和第三人称混合方式，这种新的设计很利于玩家，比如在人多的时候，用第三人称，可以看清楚周围的情况，而在攻击比较远的目标的时候，再换为第一人称，可以提高射击的准确度。玩家在游戏中将会扮演武士Kyle Katarn的角色。



游戏中主要的武器为激光剑，但同时也会有blaster rifle、stun baton、bowcaster、thermal detonators等中至远距离的武器，在游戏的不同时刻，选用不同的武器，对游戏的进行有着至关重要的作用。熟悉QUAKE3的玩家一定知道，当子弹打在墙上的时候，会留下弹孔，在《杰迪武士Ⅱ》也是这样，几乎所有的东西都可以被激光剑划出一道道痕迹。游戏中，敌人的AI也是比较高的，看过Star Wars的人都知道，Stormtrooper根本不是Jedi的对手，所以游戏中的Stormtrooper是不会自动挑起战斗的，他们会叫来更多的同伙一齐进攻。也许你会一剑没有打死一个敌人，而对方则会视自己伤势是否严重而选择与你做最后的决斗还是逃走，当然面对逃走的敌人，你可以不理他，或者上前再补上一剑，帮他早登极乐世界。

至于游戏的操作是很容易上手的，《杰迪武士Ⅱ》里最基础的动作就是舞动手里的激光剑，同时还有一些其他的动作，比如：连续技（KOF玩家的最爱），躲避等。此外，游戏里为Jedi新加入一种能力，就是可以将手中的激光剑扔出去，直接刺



中前面的敌人（啊！扔到臭水沟里了！）。

据游戏厂商讲，游戏将于2002年春季上市，到时，我们就可以一同去领略Jedi的世界了。

（北京　夜鸣猪）

编者按：

杰迪武士是一种动作快过激光的生物，并且保证让你看清他的动作。

逐鹿中原

■ 游戏类型：　策略
■ 制　　作：　金字多媒体
■ 发　　行：　金字多媒体

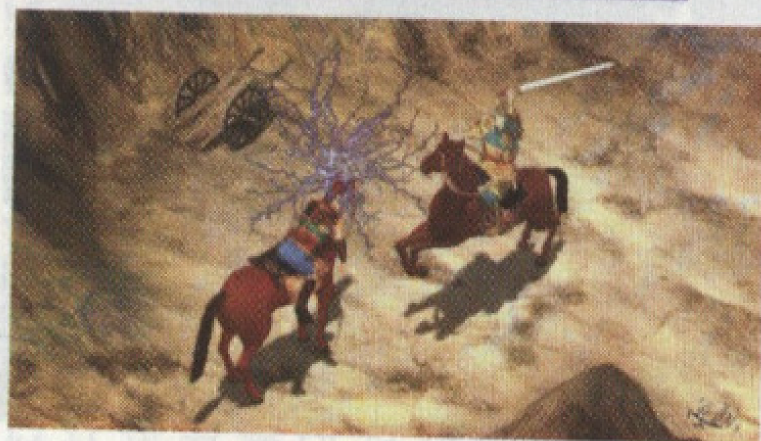
《逐鹿中原》的背景设定在群雄割据的隋末唐初，玩家可以选择扮演一位人物进行游戏，这里包括了大家熟悉的李元霸、罗成、程咬金和秦琼等等，选定人物后玩家就要开始自己的霸业了。首先在辽阔的地图上，玩家会有几座属于自己的城市。作为领主，要巩固内政，比如招贤纳士、发掘宝物、调整税收、扩大生产力等等手段。当然要和别人争夺中原，光靠内政是远远不够的，军事是很重要的，在处理内政的时候千万别忘了扩大军事力量。另外游戏中的士兵和武将们还需要战马和兵器，这些都要一一配备，否则武将带兵打仗没有战马和兵刃成何体统。

在战斗上，游戏采用即时制，也就是说当你率领部队去攻打别人时，如果在路上遇到了敌人那么就即刻展开野战。战斗提供单挑和战争两种模式。顾名思义，单挑就是两军将领互相决斗，士兵不得参与，这时候武将的强弱显而易见，拥有较高武力和高级武将技的武将必然会胜出。如果是战争模式的话，就会是千军万马的宏大场面了，双方在战场上摆好阵型随即短兵相接，这时候不但要玩家有好的兵力，还要掌握地形、阵形、兵法等因素，否则就算你人多势重也未必能赢。当玩家大获全胜后，还能将俘虏带回城中，可以劝他投降，当然也可以一刀送他归西。





游戏中的人物采用3D制作，形象非常逼真，而武将的打斗动作也都经过精心处理，使其流畅自然。先前提到的武将技共有40多种，不但名字好听，在战场应用时将会威力无穷，每种武将技都会有独特的效果，如爆炸、震撼、飞石等等，一旦施放，满屏的效果还是值得一看的。



当笔者初看到这个游戏时，觉得它和几年前的《三国群英传》有点类似，但仔细一看，却发现很多不同。前者的内政可以说是简单得不能再简单了，而《逐鹿中原》在内政上要丰富得多，而在战斗上，游戏比起前者又多了单挑模式的选择，人物也都是用3D了。还有就是武将的培养，《三国群英传》除了能以宝物加强属性外，天生好料就好料，天生废物就废物，因此《逐鹿中原》在这方面还是有所加强的。

看了这些，玩家是否动心了呢？对于策略和战争类游戏情有独钟的玩家应该不少吧，那么不访试试逐鹿中原一统江山的滋味吧！

（游侠·天翔）

编者按：

我最喜欢李元霸和裴元庆那一战了。霸：“好兄弟！能接我3锤，我放你一条生路！”庆吐血，再吐血。



机甲指挥官 II
MechCommander 2



- 游戏类型：策略、射击
- 制　　作：微软
- 发　　行：微软
- 系统配置要求：奔腾II300、64MB内存、WIN9×

当人们沉浸于驾驶巨大的机甲摧毁眼前的一切时，《机甲战士》（Mech Warrior）系列受到格外的宠爱，人们会无一例外地想起这个游戏。在1998年，Microprose公司尝试将主视角射击的机甲游戏向策略类转型，于是，人们又记住了令一款关于机甲的作品——《机甲指挥官》。当微软接手制作《机甲指挥官II》的时候，仔细吸取了前作中的很多经验教训，紧紧抓住了机甲游戏的精髓。



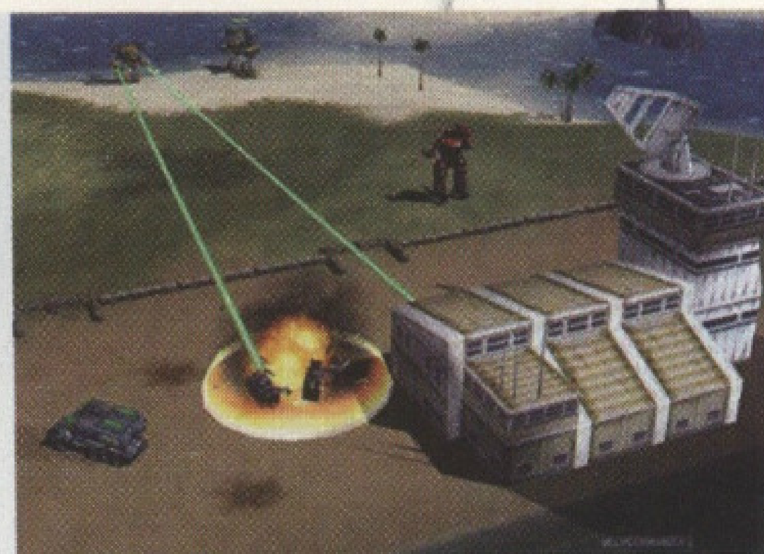
公元3063年，大地处于动荡之中，两个武装组织各自为了利益而战，这对于玩家这样的雇佣战士，正是可以大显身手的时候。再说，除了这个，你还会什么呢？



这种策略类型的游戏免不了会有角色扮演的成分。在《机甲指挥官II》中，玩家最后的胜利仰仗于每一关中得到的经验和装备。通过学习新的科技，安装更精良的武器，提高驾驶员的战斗经验来面对更强的挑战，这是机甲游戏的魅力所在，可惜，这种形式大大地限制了游戏的耐玩性，多数玩家通关后就不会玩第二遍了。



微软从前作中吸取的经验是多方面的。经过这么长时间，游戏制作的技术当然远远高过当年。画面不必多说，当然是非常细致了。全方向旋转的视角可以很清楚地浏览战场的每一个角落。起伏多变的地形带来的是机甲更真实复杂的动作，撞击、跳跃是很常见的战术动作。微软在接受了各方意见之后，决心简化游戏的操作，去除了过去一些不必要的选项。玩家可以轻松地调整视角，玩过《家园》的人一定可以轻松上手。





DEMO中没有提供过多的选择，不过据说游戏有着完善的多人联线功能和地图编辑器，这样可以稍许增加《机甲指挥官II》的耐玩度，有兴趣的朋友可不要错过，至少给个面子玩玩DEMO吧。







◆ 本刊记者/cOMMANDO

〖玩红月，中大奖〗

国内首款科幻背景网络游戏《红月》经过暑期两个月的测试，给广大中国玩家带来了不少的快乐。为了回报广大玩家对《红月》的厚爱，圣教士科技和亚联游戏在9月15日成功举办了大型有奖活动。参加由亚联游戏（www.asiagame.com）和圣教士科技股份有限公司联合举办的“红月过关斩将大作战”活动的玩家在这次活动中汇聚一堂。大家进行了充分活跃的交流，其中幸运玩家还获得了丰厚的奖品以及免费游戏时间。本次活动是自亚联举办了多次全国范围内网络游戏比赛活动后，又一次大型活动。

〖网络游戏《倚天》即将火爆出炉〗

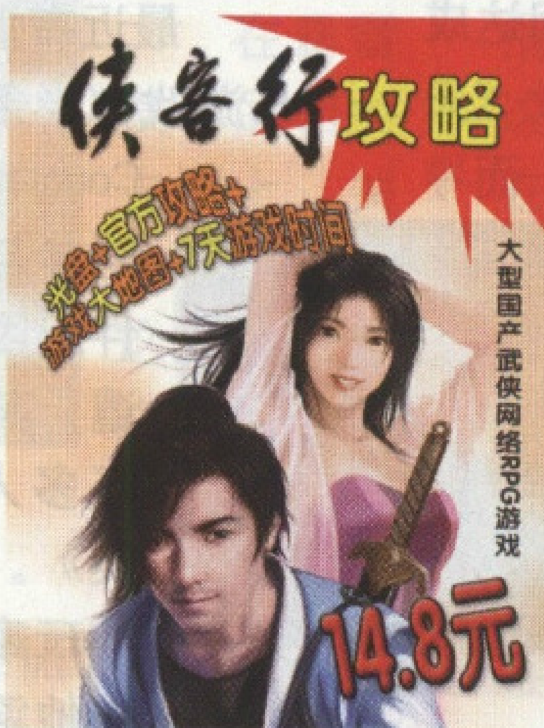
不久前，笑傲江湖与韩国YMIR公司在安贞大厦签署合作谅解备忘录，达成游戏《METIN》代理协议。此外，双方还就游戏今后的前景与发展达成共识，除不断进行扩展游戏情节外，笑傲江湖还将籍此款游戏，在游戏领域大力推广一种中西文化并行交融的本土特色游戏文化。



游戏的中文名字为《倚天》，取“倚天不出，谁与争锋”之意。这个充满了中国文化情结的名字也代表着一种“英雄、侠义、智勇与无敌”的通行全球的英雄主义精神。预计游戏将会于今年11月左右与广大玩家见面。

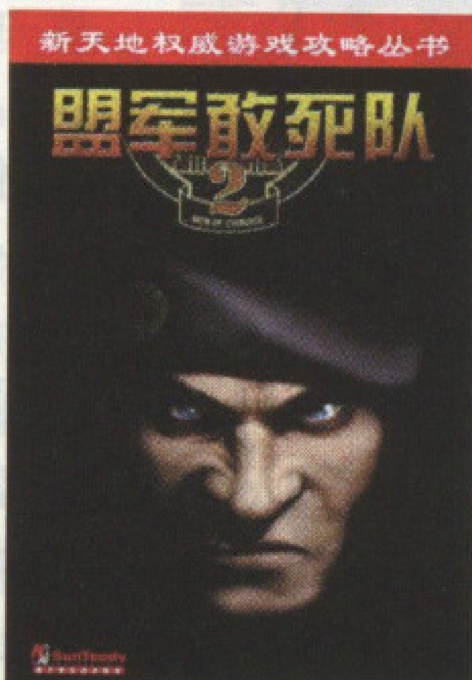
〖《侠客行》全官方攻略上市〗

《侠客行》官方攻略本将于最近与全国玩家和《侠客行》迷们见面。本书厚达132页，以20余万字和大量图片将《侠客行》进行了彻底的解析。《侠客行》官方攻略本采用铜版纸印刷，装帧精美，随《侠客行》客户端光盘赠送，同时还附送庞大游戏地图、游戏使用说明书及7天游戏时间，全国统一零售价仅14.80元。



〖盟军II发售在即，新天地加紧工作确保同步发售〗

年度实时战术巨作《盟军敢死队II——勇往直前》（Commandos2:Man of Courage）目前已进入了发售前的倒计时阶段，这部玩家期待了2年有余的重量级游戏终将“千呼万唤始出来”。作为“盟军II”中国大陆地区唯一总代理的北京新天地互动多媒体公司目前正在井井有条地进行该游戏的各项准备及生产工作，力保全中国玩家能在第一时间拿到高质量的产品。



〖足球本来就是一种快乐游戏〗

经过世纪雷神公司制作，足球经营类游戏《冠军足球经理》中文版已于前不久上市。随游戏附送的《冠军足球手册》具有收藏价值。世纪雷神还邀请中央电视台体育节目著名主持人、足球评论员黄健翔在北京王府井新华书店进行了签名活动。

足球本来就是一种快乐游戏！黄健翔

《冠军足球经理》最大的特点就是他的专业性和真实性。总共超过50000名真实球员、经理、教练的准确资料和数值评定，包括他们的球坛经历，都记录在案。还加入了数据编辑工具，可以让玩家修改游戏中的所有数据；更新的比赛引擎，使电脑对手和比赛解说更具人工智能；更多的媒体消息和评论；国家队比赛的真实模拟和奥运会足球赛，更会令玩家兴奋不已。

〖聊天聊出“彩色江湖”〗

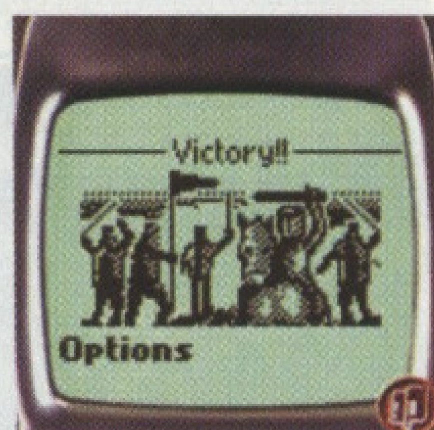
著名专业游戏网站“网游天下”新近推出一种名为“彩色江湖”的全新的网络图形交谈方式。“彩色江湖”设置了聊天的雅致氛围：江南水乡的生活气息，活泼动人的人物形象是它的最大特色。

“彩色江湖”测试版免费测试服务已开始，让网友们免费注册，免费玩，备受网虫瞩目。图形MUD聊天室，给网友们带来了一种网络交谈的新概念，使网络生活变得更有情趣。



◆ 本刊记者 风林火山

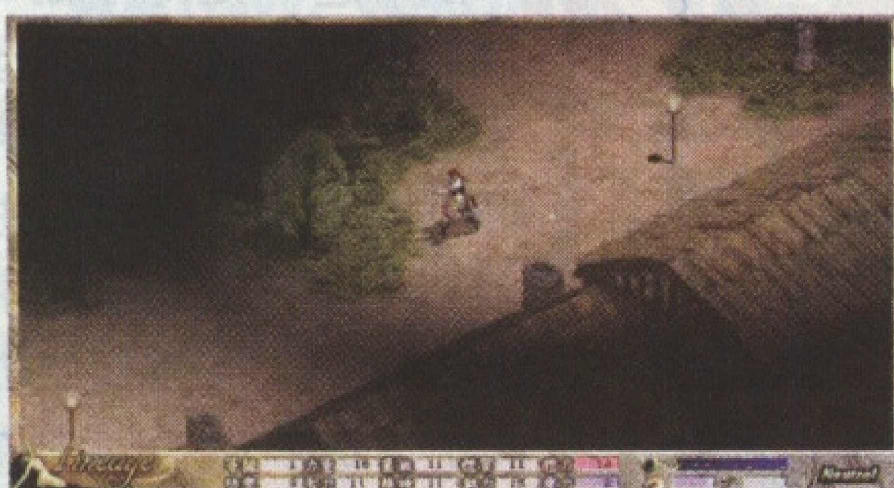
【手机新游戏即将登场】



《王冠守护者》（Defender of the Crown）是一款早先在DOS平台上的经典冒险游戏。现在，Cinemaware宣布将会在WAP手机平台上推出这款游戏。目前，游戏的开发工作已交由英国Atomic Planet Entertainment公司负责。不久，玩家便会拿着手机，在亚瑟王的世界中去参与比武大会、箭术比试等各项活动了。

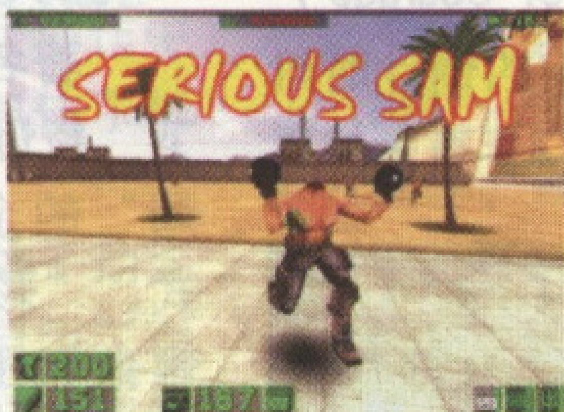
【《天堂》将由吴宇森搬上银幕】

吴宇森已与韩国Digital-Dream Studio公司达成协议，将为在韩国一直深受好评的网络游戏《天堂》拍摄电影。吴宇森将担任该片制作总监，而导演则是执导过电影《武士》（章子怡主演）的金成洙。《天堂》的制作费高达100亿韩元（约合人民币6000万元），预计该片不久将会在中韩两地同步上映。



【《英雄萨姆》将出续作】

Croteam宣布《英雄萨姆》（Serious Sam）的续作已在开发中。刚于今年初推出的《英雄萨姆》（Serious Sam）其实已为续作的推出埋下伏笔，因为Croteam在游戏推出前临时把一部份关卡除去，如今Croteam宣布推出续作也算是意料之中了。至于续作的内容方面，前作中未登场的关卡这次将会加入，不过它只占全部内容的一小部份，而玩家将会穿梭于更多的奇异世界中。前作中的战斗方式将会继续保留，游戏的引擎会有所改进，流畅度更高，人物造型和环境也会更细致。



【《半条命——反恐精英》惨剧不断】

最近有消息称，新加坡一名21岁男子在参与游戏《半条命——反恐精英》（Half-Life: Counter Strike）时，竟用真刀刺伤一名共同参与该游戏的玩家而被当场拘捕。事件起因是该名男子独自到一家咖啡店消遣，其间与其他不相识的玩家一同参与了多人对战游戏《半条命——反恐精英》。但在游戏过程中，该名男子因对某玩家操控的人物多次用匕首从后面偷袭他深感不满，随即与之争吵起来，继而动武。当两人扭作一团时，该名男子突然掏出一把尖刀向对方刺去，对方躲避不及，被刺中背部。最后，该名男子当场被捕，伤者则被送往医院急救。



就在此事之前不久，一名22岁的泰国男子与朋友到一家网络咖啡店消遣，其间他连续参与多人对战游戏《半条命——反恐精英》长达24小时之久。直至翌日中午，该名男子突然晕倒，其友人随即叫来了救护车，将其送往就近的医院抢救，但最终因心脏衰竭而亡，为了《半条命》而赔上了整条命。

游戏固然是一种很好的放松、娱乐方式，但必须适度，否则就得不偿失了。

【《文明III》最新消息】

Infogrames新近又透露了有关《文明III》的更多内容。将会在Ⅰ、Ⅱ代的基础上做出多方面的改善，游戏增加了更多的取胜方式，不会过多着重攻城掠地。虽然玩家仍可以以武力取得75%的土地来获胜，不过亦可通过外交政策，如组织联盟、威吓，或是进行文化传播，如推广教育、艺术等方法来取得领土的支配权。此外，在建筑和部队方面会有更加丰富的内容，还会有人造卫星出现哟。不过，《文明III》的制作工作仍然需要经过一段漫长的时间才能完成，让我们耐心地等待吧。

【暴雪首款大型在线游戏面世】

《魔兽争霸III》尚未制作完成，暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）在2001年ECTS（欧洲电脑贸易展览会）上又公布了一款新游戏——《魔兽世界》（World of Warcraft）。这是一个大型多人在线冒险游戏，游戏背景是根据《魔兽争霸》的世界而设定的。



在暴雪娱乐的相关主页上，关于该游戏有这样的一段描述文字：



“它拥有大胆的3D构图以及振奋人心的游戏特性。我们有理由相信，《魔兽世界》能让数以千计的玩家投入到一个传奇的世界，让他们指挥着那些传说中的英雄奋战在古战场上，在这个熟悉的大陆上重新开始新的冒险。当然，在这个你熟悉的大陆上还会有很多你从未到过的地方，很多你从未见过的敌人，它们甚至未曾在魔兽系列的小说中出现过。”游戏的上市日期目前还未确定，不过它的确是一款值得期待的作品。

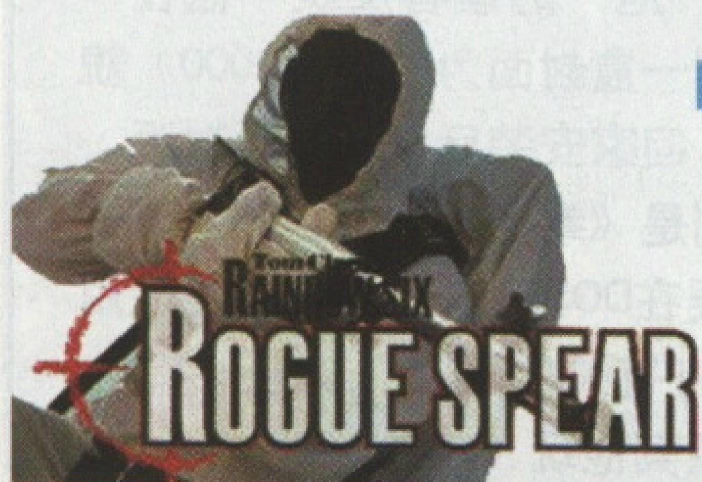
【《魔法门之英雄无敌IV》将延期推出】



在《魔法门之英雄无敌IV》（Heroes of Might and Magic IV）即将上市前夕，又传来了一个令人失望的消息：《魔法门之英雄无敌IV》的发售日期将从原定的今年11月份推迟到明年年初。造成延期的主要原因据说是要为开发商New World Computing提供更多时间做游戏的平衡和测试工作。虽然有些让人失望，不过这种对玩家认真负责的态度还是值得称赞的。



【电脑游戏用于军事训练】



Ubi Soft宣布已与LB&B Associates Inc.达成协议，准许采用《彩虹六号——正义之矛》（Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear）的游戏引擎来协助美军训练，协议为期约为6个月。在双方达成协议后，美国国防部可采用该游戏引擎来训练美军如何在繁华的市区内进行军事活动。LB&B Associates Inc.总经理Michael S·Bradshaw在提及此游戏时说：“在市场上为数众多的射击游戏中，没有一套游戏引擎的真实程度能比得上《彩虹六号——正义之矛》。我们需要的训练内容包括：怎样训练一个小分队去部署一个周密的行动计划以及怎样将部署好的计划实施，还有如何去对任务做事后总结等，一切一切的实际需要我们已经在这套游戏中找到了。”





打盗专栏忠告：为了您自身的利益，请远离盗版。

今天将曝光两款伪正版游戏，一个是《装甲元帅III——苏德战争》的伪正版，另一个是读者为我们带来的《拳皇2000》伪正版，大家可要看仔细喽，不要再被它们骗了。

《装甲元帅III——苏德战争》伪正版特征如下：

1．伪正版为普通小型DVD盒，无任何外包装；正版则采用育碧软件2001年新型大DVD盒包装，并且有纸盒外包装。

2. 伪正版名称为《装甲元帅III——焦土》；正版名称为《装甲元帅III——苏德战争》。

3. 伪正版售价38元；正版售价48元。

4．伪正版游戏内容为英文版；正版为简体中文版。



伪证版图样



伪证版图样



伪证版图样

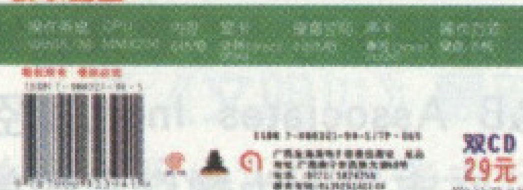
5. 伪正版盘面印制粗糙且色彩模糊不清；正版将采用高质清晰盘面印刷。

6. 伪正版内仅有24页黑白简陋说明书；正版中除64页详尽说明书外，还附送120页《苏德战场装甲情报手册》。

7. 伪正版印有“河北电子音像出版社”；育碧软件从未与该出版社有过合作。







据一名为“旭”的读者反映，他在一家杂志店购买到一盒封面为《拳皇2000》貌似正版的游戏，回家安装后发现货不对版，里面的游戏盘则是《拳皇》和《饿狼V》的混合版，而且要在DOS下运行并且不能使用手柄。他已经将有关的图片寄来，并希望其他玩家不再受骗。让我们一起来看看其伪善的面目吧。（感谢读者“旭”提供的伪正版资料）



希望今后能有更多的读者参与到栏目中，为我们提供伪正版的相关资料，以便在此栏目中曝光，让尚未受骗的消费者有所警惕。

打盗信箱：dadao@popsoft.com.cn
欢迎提供新闻线索



现在的事往往就是这样，一部新游戏出炉，作为设计者本身自然是希望多听一些好的、恭维的话；而作为花钱购买游戏的玩家却往往并不买帐，就像小弟这样的，总是喜欢在玩过之后说几句不受厂商欢迎的话。不过，在我亲身体验了这款北京娱动工场的《神怪聊斋——鬼寺》之后，确有一些话想说，不吐不快。

测试 ●纯属偶然

凭良心讲，这两年国产游戏玩了不少，但总的感觉并不理想，有点玩伤了的感觉，于是也就很少写一些游戏评论类的文章。而且自从国内某公司推出了一部引得“江湖哭声一片”的游戏后，国产游戏小弟玩得就更少了，像任贤齐兄弟唱的：很受伤，我感觉很受伤，大不了痛哭一场，日子要过路还长……因此，当娱动公司的市场小姐给我寄来这张据称是堪比《生化危机》系列的《神怪聊斋——鬼寺》（以下简称《鬼寺》）游戏盘后，笔者一直没有玩。原因有两个，一是忙，二就是怕再受伤。《聊斋》是笔者最喜



欢的一部中国古典神怪小说，真怕娱动的同仁一不小心，把它改成个《笑傲江湖》。这两天正巧我的机器升级，把原来的G400 MAX换成了时髦的“镭”，64M的DDR玩游戏那效果就别说了。手头正好只有一张《鬼寺》的DEMO，就是它吧，且试试显卡效果如何。

SETUP折腾一番之后，启动游戏，嗯，片头动画做得还不错嘛。进入游戏，咦，这效果，还真是即时3D嘛。仔细读了一遍README，将操作烂熟于胸，我便很快融入了《鬼寺》的世界。

剧情 ●引人的选题

夜，无月，荒冢。

无数的流萤在沉沉的黑暗中穿梭，划出一道道浅蓝色的线条。夹杂在流萤之间的，是缓缓漂浮的团团惨青色鬼火，在萤火虫搅起的空气波动中，偶尔震颤一下，像被贴身飞过的小生物吓了一跳似的。

在生长茂盛的杂草中，间或散落着尸骨，点点磷火从骨节中飘散出来，融在冰冷的空气中。坟地的空气永远是这样，陈腐而潮湿，带着浓重的死亡气息。坟堆的后面有几个黑影在躁动着，发出阵阵低沉的咆哮。那是游荡在坟区的野狗，这里是它们的天堂，它们在争抢撕扯着它们的食物。在它们张得大大的嘴中，牙齿上粘着的磷光在微弱地闪烁。

突然，一片朦胧的黄色光芒从远处淡淡地散发了出来，野狗们停止了争斗，迅速跑开，消失在远处依然浓厚的黑暗中。在坟区中的生活使它们的习性似乎也沾染上了鬼气，对光亮有着厌恶和畏惧。



灯光来自坟区边一所破败的草屋，虽然不明亮，但是为这片鬼域增添了些许的生气。一个年轻的男人正提着一盏提灯，打量着草屋中的摆设——一桌、一榻、一个歪斜的橱柜、两把破旧的椅子，所有的家具上都积着厚厚一层灰尘。

年轻人将提灯放在桌上，在提灯飘摇的光线下，可以看见他那淡黄的斗笠和青色的长袍都已经陈旧，但并不邋遢。唯一鲜艳得耀眼的是他背上长剑的剑穗儿，红得像流动的火焰。

“唑——”门外忽然一阵阴风，刮得窗棂上残破的窗户纸噗啦做响。

"咔！"年轻人背后的宝剑突然自动跳出剑鞘两寸，带动剑穗一阵飘摇，仿佛剑突然有了活力，被赋予了生命。

年轻人右手反手抓住剑柄，左手一挥，熄灭了灯火。

静。

突然，屋外狂风大作，飞砂走石。在狂风中，十几道黑影带着凄厉的嚎叫从草屋的门和窗中飞扑进来。

"孽畜！"年轻人大喝一声，宝剑骤然出鞘，像一道闪电照亮了整个房间！剑光中，数个黑影被一分两截，惨碧色的血液四处飞溅。剑光一闪中，可以看见地上断成两截的尸体都是幽魂，正在扭曲着化成一滩滩的脓水。



余下的黑影在惨叫声中惊惶退却，从原路飞回，企图逃窜。

"着！"年轻人飘身跃出屋外，手掐印诀，几团橘红色的光球从指端迅疾飞出，追上逃窜的黑影。被光球击中的鬼物顷刻间燃烧了起来，发出"吱吱"的尖嚎，落在地上翻滚着。

剩余的几个鬼物狼狈地穿过坟场，向远处逃去。

年轻人还剑入鞘，身子化作一道飞霞，向鬼物逃窜的方向追去。

飞行了盏茶时间，几个幽魂飞到一座破败的大宅院门口，从门缝中悄然滑了进去。未几，年轻人也赶到了门口，他抬头看了看宅院大门上的匾额："兰若寺"。他握紧手中的宝剑，缓缓向寺院的大门走近。

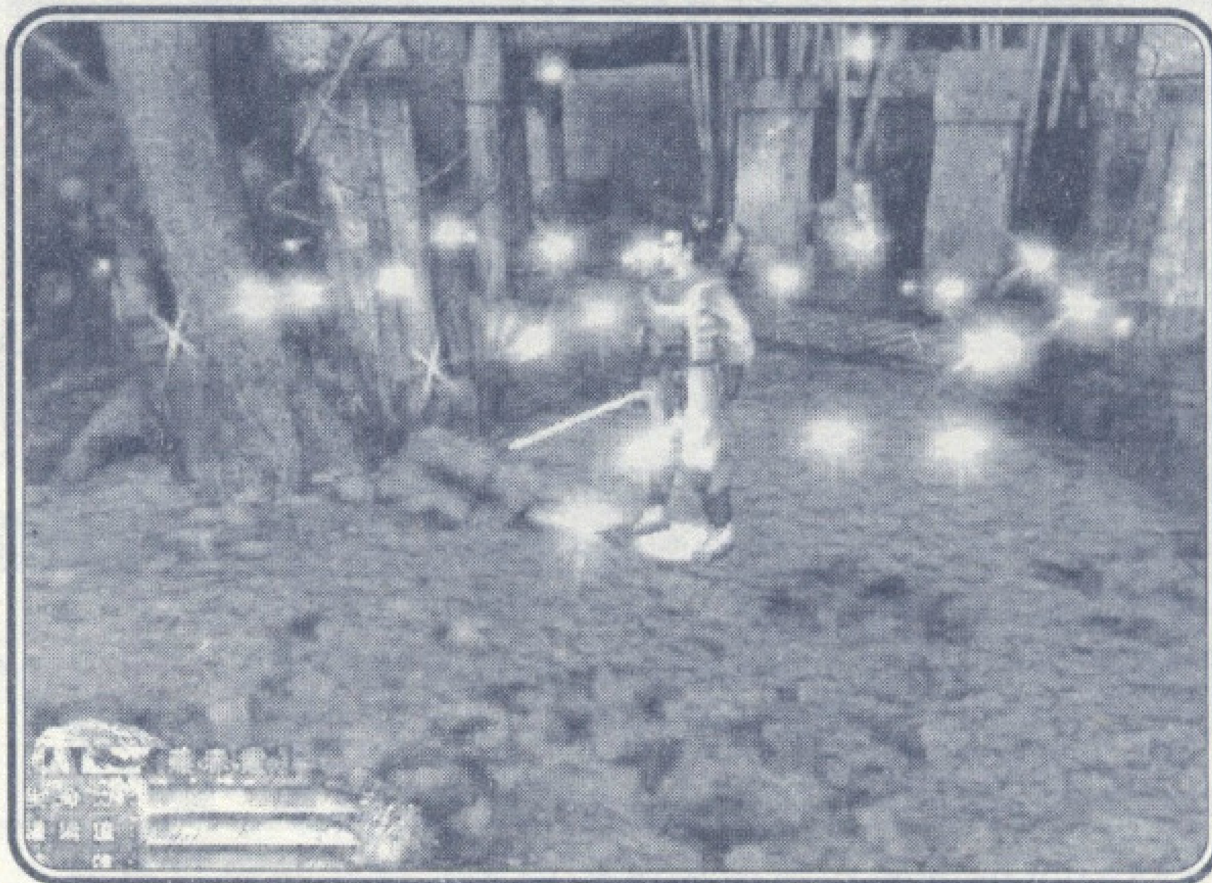
在离大门还有四五步的时候，"吱呀"一声，大门带着令人牙酸的声音自己慢慢开启了……

精彩的动画过场之后，游戏的剧情正式展开。《鬼寺》取材于《聊斋》故事集中的《小倩》一章，讲述了年轻侠客燕赤霞学道初成，奉师傅赤松子之命下山去潮海镇除妖。在潮海镇意外遇到被老和尚慧澄追杀的书生宁采臣和鬼女小倩。慧澄是赤松子的道友，昔年曾一起降妖，后因分歧而不相往来。慧澄坚持要杀掉小倩和宁采臣，他认为无论是鬼女还是和鬼女相恋的人类都是敌人。而燕赤霞听了宁采臣的陈述后，则认为他们罪不至死，因而和慧澄起了冲突。在燕赤霞和慧澄的争斗中，小倩匆忙遁走，而宁采臣因为卫护小倩而受伤。燕赤霞则从宁采臣口中知道附近妖魅横行是因为小镇西20里外的兰若寺中盘踞着一个千年树妖，小倩也正是被其所挟。宁采臣恳求燕赤霞将小倩从树妖的掌握中解救出来，燕赤霞慨然应允，于是无尽的战斗、层层的谜题便由此展开……

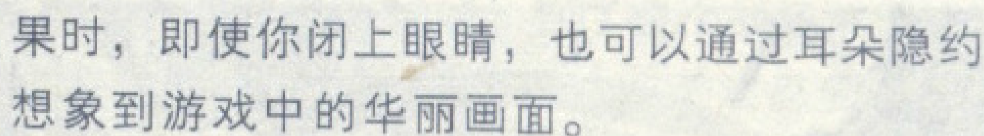
中国人玩自己的游戏时，那种感觉总是和《黑与白》、《魔法门》无法类比。如果说后者我们更注重于对游戏图像的话，那么玩《鬼寺》时，可能更多的是一种感觉，带着一种怀旧的情感。《鬼寺》的剧情十分引人，笔者以为其引人之处就在于没有胡改原作的剧情，而是合理地将剧情进行了改编，英雄救美、扶弱锄强、行侠仗义、路见不平拔刀相助，《鬼寺》通关的过程给玩者的感觉更多的是一种冲天的豪气、侠气，这是在那些国外游戏中无法体会到的，也正是中文武侠游戏的魅力所在。

图像 ●绚丽爽眼

游戏号称与"生化"系列比肩，客观地讲，DEMO版的《鬼寺》在图像引擎方面还没有达到那么高的境界，不过，《鬼寺》至少是一部让笔者有兴趣从头到尾连续通关3次的第一部国产AVG游戏（玩不下去的烂片子就多了）。分析起来，其主要就是得益于



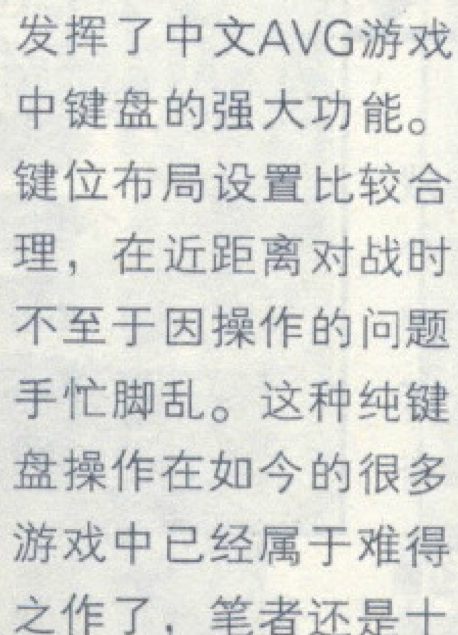
游戏中绚丽逼真的绘画风格和精彩的动画处理效果。游戏的3D引擎设计较好，图像华丽、效果逼真，特别



是主人公在战斗中举手投足产生的光晕、魔法的效果，击打和被击打的效果都表现得淋漓尽致。游戏的战斗风格采用了类似于《最终幻想》系列等RPG游戏中的那种聚气槽的设计模式，当聚气槽全部加满时，玩家就可以施放一些特殊的魔法和战斗技能；1024×768下的SVGA精度显示模式，高解析度的第三人称主视角都表现得惟妙惟肖。另外，《鬼寺》中所有的游戏场景、建筑、物品的绘画风格都采取了写实的手法，想来设计者也是参考了不少这方面的资料，并配有详细的解释文字。同时，游戏在动画过场的交待方面做得比较到位，优美流畅的写实手法极具震慑力，特别是在过场动画里面还加入了一些新的视觉效果，尽管DEMO版仅有一关，但效果已经不错了。

操控 ●感觉不错

试玩后感觉《鬼寺》的操控还是比较方便顺手的，充分发挥了中文AVG游戏中键盘的强大功能。键位布局设置比较合理，在近距离对战时不至于因操作的问题手忙脚乱。这种纯键盘操作在如今的很多游戏中已经属于难得之作了，笔者还是十分喜欢这种感觉的。操过了鼠标、手柄之后，最好用的还是键盘。

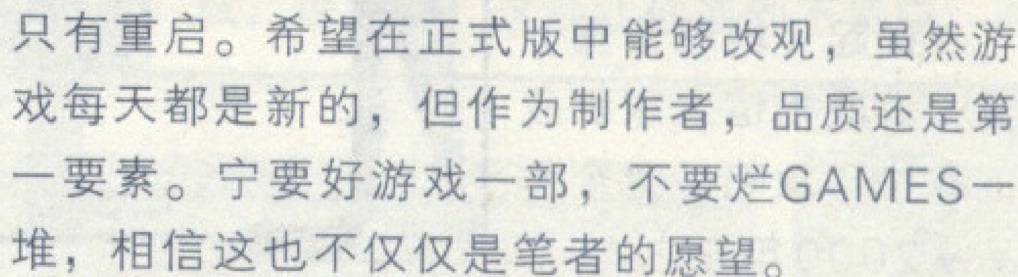


音效 ●表现一般

可能是DEMO版太短的原因吧，《鬼寺》的音乐、音效给笔者留下的印象并不深，只是觉得音乐还算比较有层次，能够做到很好地烘托出游戏氛围。虽然与欧美国家的游戏不一样，没有特别标注什么完全支持A3D、EAX音效等内容，但在实际测听过程中，特别是遇到有战斗的场面或魔法施放效果时，即使你闭上眼睛，也可以通过耳朵隐约想象到游戏中的华丽画面。

问题 ●不是没有

玩过DEMO不提点问题，难免会被人怀疑是枪手之作。既然是DEMO，问题总是难免，笔者以为《鬼寺》中最突出的问题主要有两点：一是游戏中各种鬼物的AI还有待于进一步提高，很多家伙只会傻楞楞地站在那里等着挨打，只有当玩家走近了，它才会迅速攻击。对于菜鸟而言，此设计可能更容易通关，而对于高手就太没有挑战性了；二是贴图错位问题。DEMO版的三维人物设计虽然不错，但贴图有错位的情况发生。笔者曾经有次莫名其妙地走到断桥下，欲出不得，欲退不能，呵呵，



只有重启。希望在正式版中能够改观，虽然游戏每天都是新的，但作为制作者，品质还是第一要素。宁要好游戏一部，不要烂GAMES一堆，相信这也不仅仅是笔者的愿望。

※天津 鲲鹏

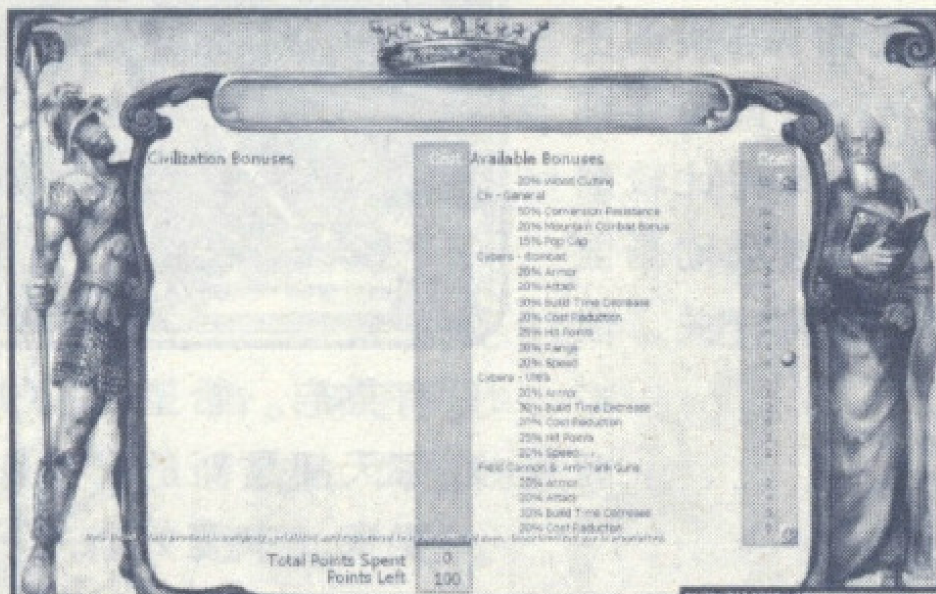
81

项目	内容
制作	北京娱动工场
发行	北京娱动工场
载体	CD×3
类型	3D动作解迷游戏
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



地球帝国 抢先测试

9月5日下午，奥美公司送来一张CD－R盘，WILTECH牌的、绿盘，上面标明容量是80分钟、700M，拿在手里的感觉和其它千千万万张光盘没有任何区别，但这些都不重要，正如我们都知道纸有价而墨宝无价一样，一张盘的价值是在于其装载的资料数据而不是这张薄薄的塑料片本身，这张盘的重中之重是盘面下方的字——《地球帝国》（EMPIRE EARTH）。



这难道不是帝国时代吗？这实在就是帝国时代啊！

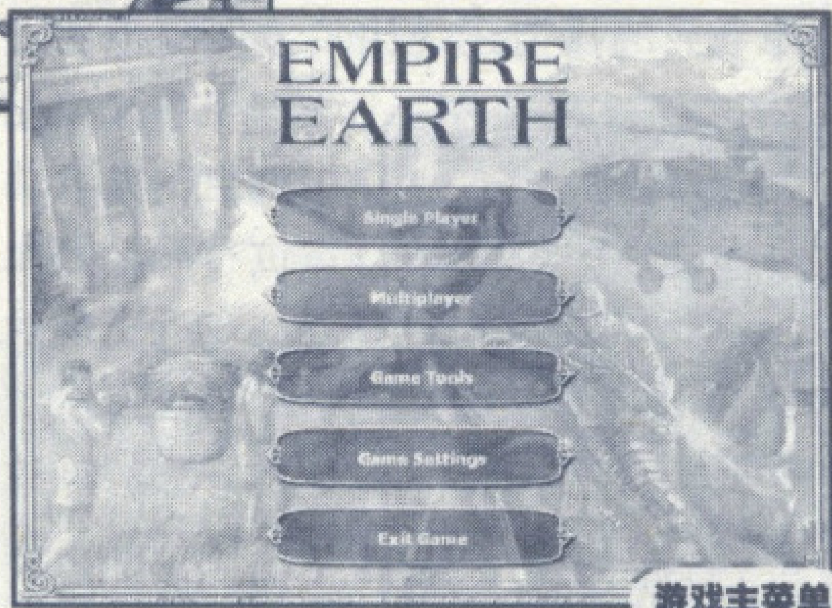
说起《地球帝国》这个游戏相信大家都应该有些印象吧，这个作品从2000年左右出现在我们眼前，之后关于这个游戏的消息就充斥着我们所能看到的各种游戏媒体，诸如"世纪大作"、"震撼"一类的字眼随处可见，该游戏由两位离开合声工作室（制作《帝国时代》的工作室）的设计师主创。看上去这两位设计师似乎对《帝国时代》这个游戏留恋不已，他们从不否认《地球帝国》是一个与《帝国时代》极其相似的游戏——不，我看正相反，他们一直在很高兴地宣扬这一点。

"我想要创造一场模仿人类全部历史的史诗般的策略游戏。"——《地球帝国》的主设计师Rick Goodman雄心勃勃地在E3上宣称。现在，这款"模仿人类全部历史的史诗般的策略游戏"的测试版已经到了我们手上。

所以我们决定抓紧时间，迅速对游戏进行测试并把测试结果和基本的评论展现在大家面前，我们相信这篇文章对于喜爱即时战略的玩家和对本作有兴趣的玩家来说都是非常有价值的。

那么，我们开始吧。

申请测试身份的手续并不像在论坛注册用户那样复杂，但也并不像注册OICQ那样简便。简单地说，你首先需要拥有《地球帝国》的测试盘（中国目前共有6张，其中媒体占4张，而美、加地区的游戏测试盘大部分是采用随机抽取登记玩家并邮寄的方法发放测试版），之后输入游戏公司提供的20位密码激活测试版，之后登录Sierra的服务器（这个测试版本目前只能在Internet上运行）进行游戏。Sierra为游戏测试提供了3个服务器——纽约、波士顿和圣路易斯。登录到任意一个服务器上之后，你可以与其他测试用户聊天，建立或加入一个游戏——测试版目前只能在Internet上以多人方式进行游戏。不过，和《帝国时代》一样，你可以在多人游戏中加入计算机做你的对手，上帝保佑这个功能！我在测试中90%的战斗都是单独和计算机展开的，如果没有这个功能，我将会把无数小时耗费在等待其他玩家上。



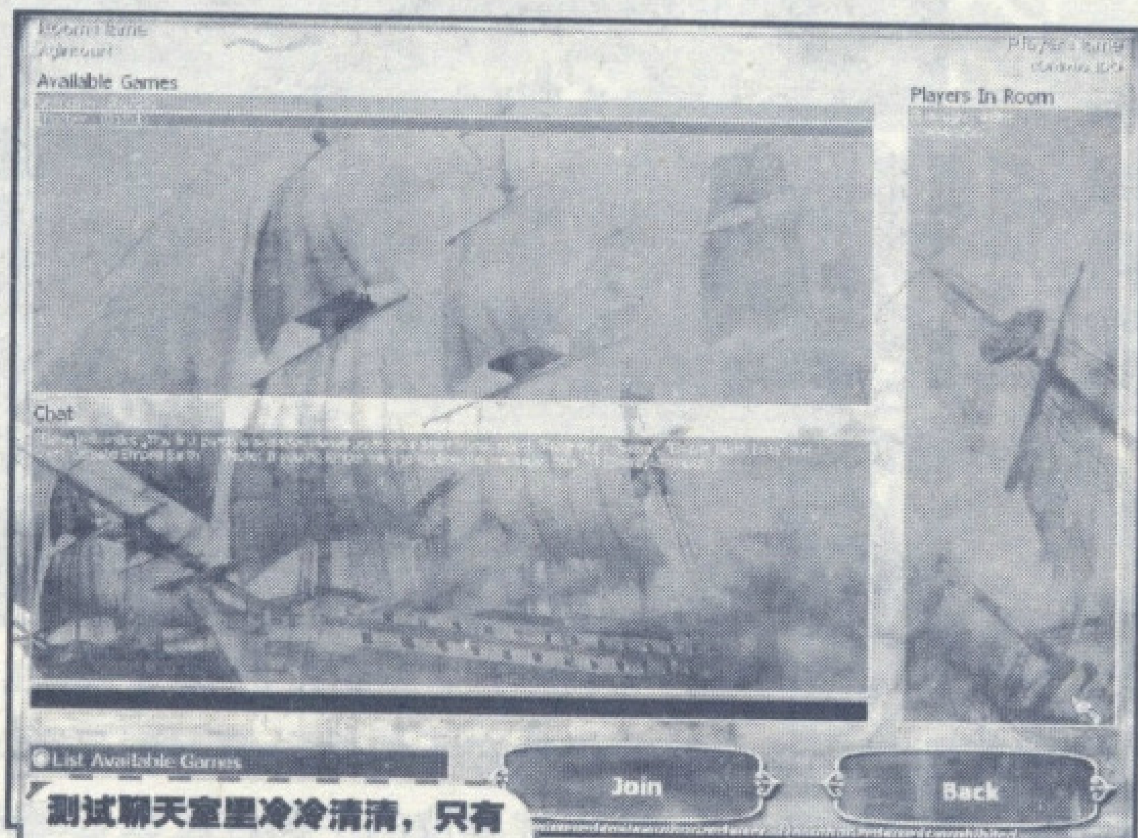
游戏主菜单

在测试期间，游戏的年代限制在一战之前，所以我无法体验我期待的二战乃至原子时代的战争——不过好歹也可以经历从冷兵器到火药的变革吧……

进入游戏，Ahhhh，菜单简直太像《帝国时代》的风格了，随手从身边拖过来一个同事问他这是什么游戏，半数以上的人都毫不犹豫地回答："《帝国时

代》”，我算是有些理解设计师的心思了。

在进入游戏前，我还注意到了有趣的一点：游戏中的所有选单背景画面都至少同时描绘了三个时代以



测试聊天室里冷冷清清，只有我和一个机器人管理员在。

上的战斗单位，比如一个野蛮人配一个二战士兵配一个机器人；一个海盗船长配一个宇航员配一个弓箭手……诸如此类的，看来制作组确实把这个游戏的历史跨度当成一个大卖点来体现啊。



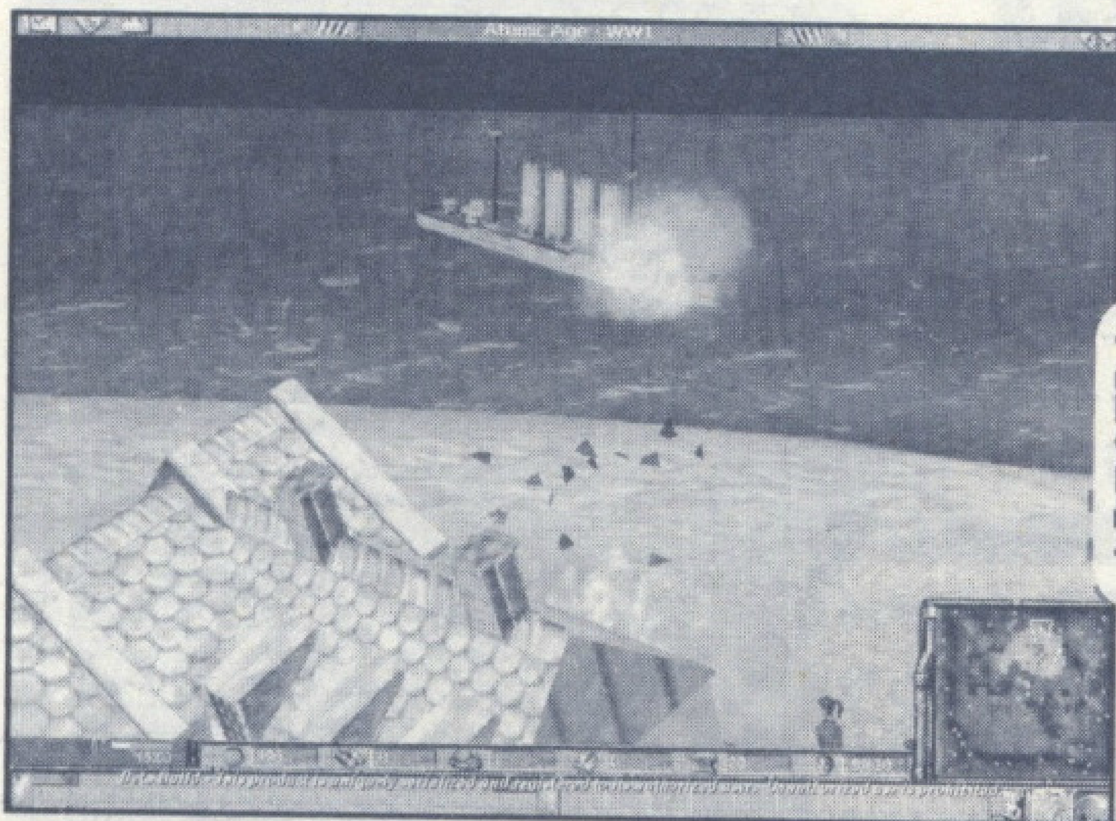
多人游戏的设定界面，注意看游戏中提供了多少个时代。

关于系统要求方面，游戏的Readme中给出了推荐的系统配置方案，列表如下：

游戏基本配置：Pentium Ⅱ 333MHz、64兆内存、4兆显存、3D加速卡。

游戏推荐配置：Pentium Ⅲ 600MHz、128兆内存、32兆显存、3D加速卡。

但是在实际游戏过程中，我认为这两个系统要求还是太过保守了一些，就我使用的感觉来看，使用PⅢ



一战时代的战斗。

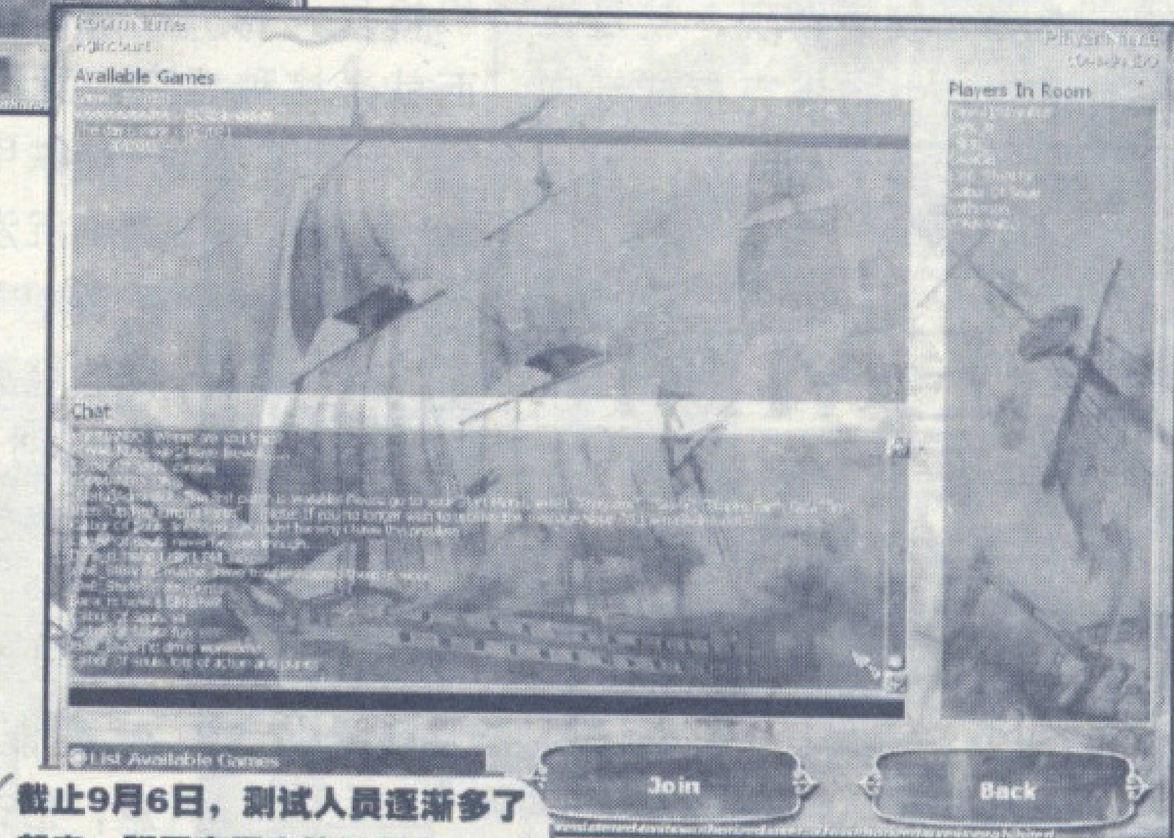
700、256兆内存、16M显存、TNT2的机器，在1024×768解析度下速度不到30帧。到了整个战场浓烟滚滚的时候，游戏的速度会立刻变得让人无法忍受——对于一个即时战略游戏来说，这实在是一件可怕的事情。

实际上，就我的观察而言，游戏的画面效果并不十分优秀。简单来说，地形效果还算不错，但建筑和行动单位就显得有些粗糙，我不知道这些单位是不是会在正式版中被替换掉，但我希望它们会被更精细的模型代替。

众所周知，《帝国时代》刚一推出的时候最被称道的就是其优秀的图像效果，我至今记得当年的介绍文章中充斥着诸如“哦，天呢”、“好像电影一样”的华丽辞藻。事实上，我必须承认我的确从这种画面中得到了满足，我甚至把游戏中的某个场景抓下来设成桌面，但《地球帝国》就没有这个能力。

很奇怪，游戏的视角无法自由转换，也无法在大范围内放大缩小——我原来以为这个3D游戏的视角会像《黑与白》（Black & White）一样自由呢，但事实是我只能用鼠标滚轮作有限的视角调整，你把滚轮向前滚，视角就会逐渐逼近画面中心，你把滚轮向后滚，视角就会按一个斜45度的轨迹回升到约400米的高空。有趣的是，对于视角调整而言，你只能做这些。

正因为这样，在游戏中你经常会被一些半透明的建筑挡住屏幕上3/4的区域，说实话，这会让你感到不适应。而



截止9月6日，测试人员逐渐多了起来，聊天室里也热闹起来了。

且点击的时候也会手忙脚乱——我实在不知道这个游戏是根本不支持自由旋转视角还是这个功能在Beta版中被屏蔽……如果不能自由旋转视角，不能自由改变角度，要3D何用？

整个游戏的画面风格也并不是《帝国时代》的写实风格，细节表现力就不谈了，“帝国”最受欢迎的真实比例制也被彻底颠覆了，一辆马克Ⅳ坦克有半个教堂大，容克轰炸机在100米的高度自由翱翔——必须承认，这给人的感觉并不太好。

游戏的操作感觉一般，不能用好形容，也不能用差来形容，中规中矩吧，但是我总感觉操作有一些滞后，鼠标指针过大，总给人一种定位不准的感觉，在正式版中这些恐怕都需要改进。毕竟对于任何游戏来说，操作感都是最难以被注意到却又最重要的东西了。

申请测试员身份的界面，要提供的信息并不是很多。

游戏中似乎引入了地形的概念，至少我认为那些高低不平的地面的作用不只是让战车尽情显示它们的3D身躯。在作战中是否站在高处的作战单位会比站在低处的作战单位更占便宜呢？我的答案是：可能有这个设定，但不明显。

目前只有三台服务器提供测试服务。

但最令我感到不足的还是作战单位的平衡设定，就目前的测试感觉来看，作战单位实力完全不平均。想象一下吧，在一场战斗中，我让两个重机枪兵用水冷机枪向一个农民扫射，但我惊奇地发现那个农民竟然能够迎着机枪喷射的火舌毫不在乎地继续用小车向主基地搬运石头……终于，在大约10枪之后，那个农民意犹未尽地倒下了。但是事情还没完，我又发现，就是这种机枪兵，竟然可以在与坦克的一对一决斗中把坦克打成红血；而就是这种坦克，竟然可以把一艘铁甲舰打得濒临沉没；这还不算，10个这样的坦克同时发炮也别想在50发之内摧毁一座建筑……这种奇怪的武力对比实在不能让我满意，估计在正式版出现之前还要有大的调整。

游戏读入数据时的界面，可以看出上面有三个时代的战斗单位。

因为游戏测试刚刚开始，测试人员还没有完全到位，所以我无法清楚地总结出这个游戏的对战风格和描述各种风格不同的作战手法。到现在为止，我只和真人玩过一场游戏，就我目前的感觉看，游戏的对战节奏偏快。

基本的测试印象写到这里就该结束了，实话说，从试玩的感觉看，这个游戏并不像我想象中的那样优秀，但必须说明的是，到目前为止，这个令我牢骚满腹的游戏不过是一个测试版而已，这个版本的作用就是让我们发牢骚并把自己的感受作为意见反馈提交给游戏制作公司。实际上，在我加入测试的这几天里，这个游戏仍然在不停地升级，到目前为止，一些作战单位的平衡性应该已经做出了轻微的调整。我预计，这次测试将持续至少30天，而玩家的反馈会让游戏制作组更好地对游戏作出调整，关键在于，最后出现在我们面前的游戏将比测试版优秀得多——对于我们来说，这才是最重要的。

中世纪的战斗，一个骑兵对一个农民……

敌人的船对我方建筑进行攻击。

※北京 cOMMANDO

85

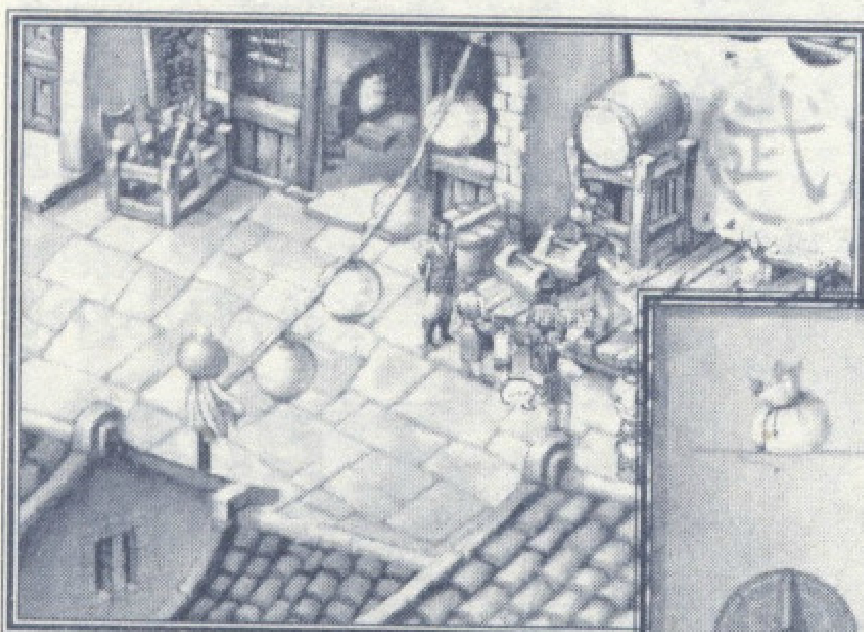
制作	Sierra
发行	奥美电子
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

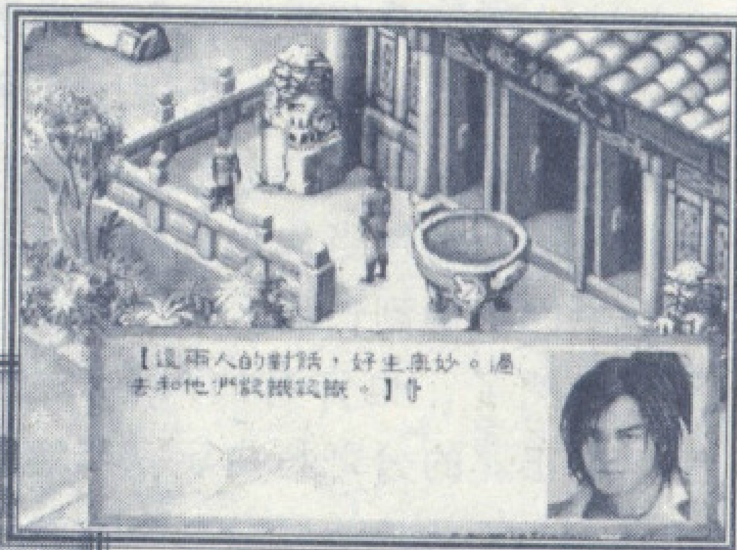


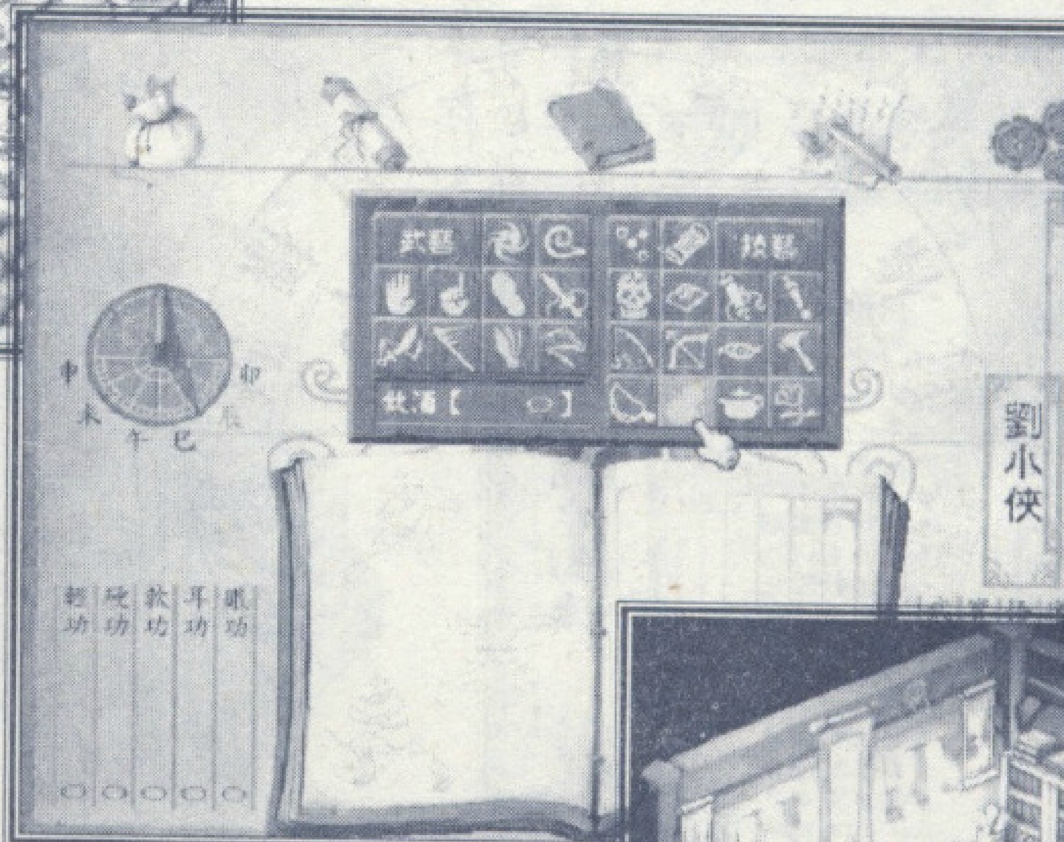
说起河洛工作室，也许有些玩家会有陌生的感觉，不过相信提到《金庸群侠传》就没有几个玩家不知道的了。当初河洛工作室以一款《金庸群侠传》让玩家充分领略了金庸小说中的各个风云人物，成为武侠RPG中的佼佼者，如今他们推出的《武林群侠传》同样毫不逊色，成为继《金庸群侠传》后的又一经典之作。

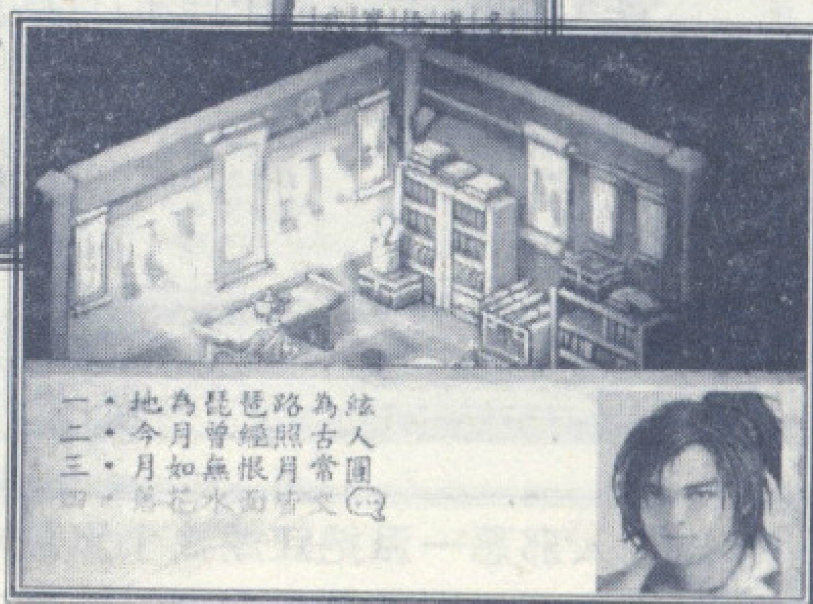
《武林群侠传》的故事背景设定在《金庸群侠传》事件后100年的洛阳城。一位风尘仆仆、脸带稚气与傲气的年轻人，在瞻仰着英雄雕像（此雕像乃为怀念《金庸群侠传》游戏最后结局时，那位勇闯江湖、打败十大高手、夺得金先生14部天书的大英雄所特别建造的），而游戏也从这位年轻主角瞻仰英雄雕像而揭开了它的序幕。

《武林群侠传》给玩家带来无限制的游戏空间，让玩家融入其中，以角色扮演的方式将自己培养成一名心目中独一无二的侠士，以自己的意志去完成自己的武林之梦，是一款新型的养成角色扮演游戏。作为主角的玩家，将在不断地学习和积累中学到各种技能，要想成功可不是一蹴而就的。游戏也很注重全方面的发展，除了武功以外，游戏中还设有许多其它的技能可供不同性格的玩家选择，像琴棋书画、柴米油盐无所不有，不仅设有比武大赛，还有花会、以诗会友或是厨艺大会等不同的赛事，每个人在玩这个游戏的时候都可能会有不同的结果发生，一玩再玩的可能性十分高。这种设计不但贴近古人生活，也增加了游戏的可玩性。玩家可以完全不以武功为主而根据自己的爱好选择剧情去参与，既可选一而修，亦可样样兼顾。当然玩家在不同的领域发展，不同的技能指数也会随之提高，自然名声也就慢慢在江湖上传播开来，渐渐成为江湖中的重要人物了。想要提高自己哪方面的技能呢？游戏中可是为玩家们准备了许多项技能呢，在武学方面包括：心法、身法、剑法、刀法、棍法、拳掌、指法、腿法、暗器、奇门兵器约10种左右，而技艺则包括音乐、棋艺、书法、绘画、医术、毒术、铁匠、鉴定、钓鱼、打猎、花卉、茶道、饮酒、厨艺约14种。看来古人的生活还真是丰富多采，不仅习武强身、扬名立万，还可以附庸风雅、陶冶人心。在游戏中，玩家将有机会一一体会，并通过不懈的努力成为个中高手。《武林群侠传》提供了多种提高技能的方式，例如在茶馆品茶并向有关人士请教关于茶的知识，就可以提高对茶道精髓的理解和认识；通过与寺庙高僧讲经论佛可以了解佛学要义，增加悟性；当然了，加强对诗词歌赋的了解对玩家来说是有百益而无一害的，如果你有对对子的爱好，那不妨找书生聊聊，一定能够获益非浅的。不过，笔者认为大多数玩家和本人一样，最关心的还是“天下第一”的位子，要想像小虾米一样被后人景仰不仅要德才兼备，最重要的还是要武功过人。多看些武林秘笈吧，看你的资质有多高，说不准通过对武功心法的理解，你还能悟出一套自己的独门功夫呢。





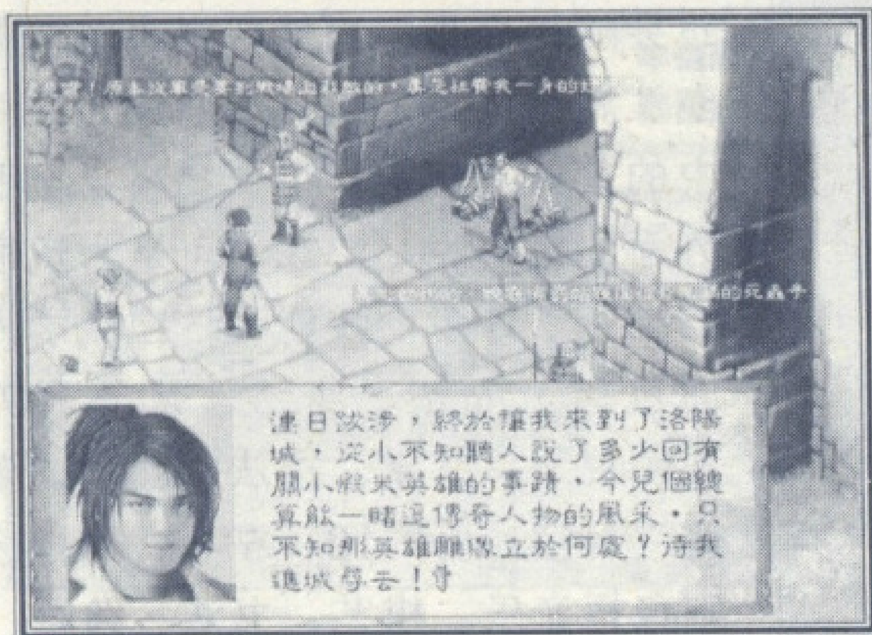




在游戏一开始，玩家就会来到有着无限契机的洛阳城。在这里你不仅可以亲眼看到自己景仰



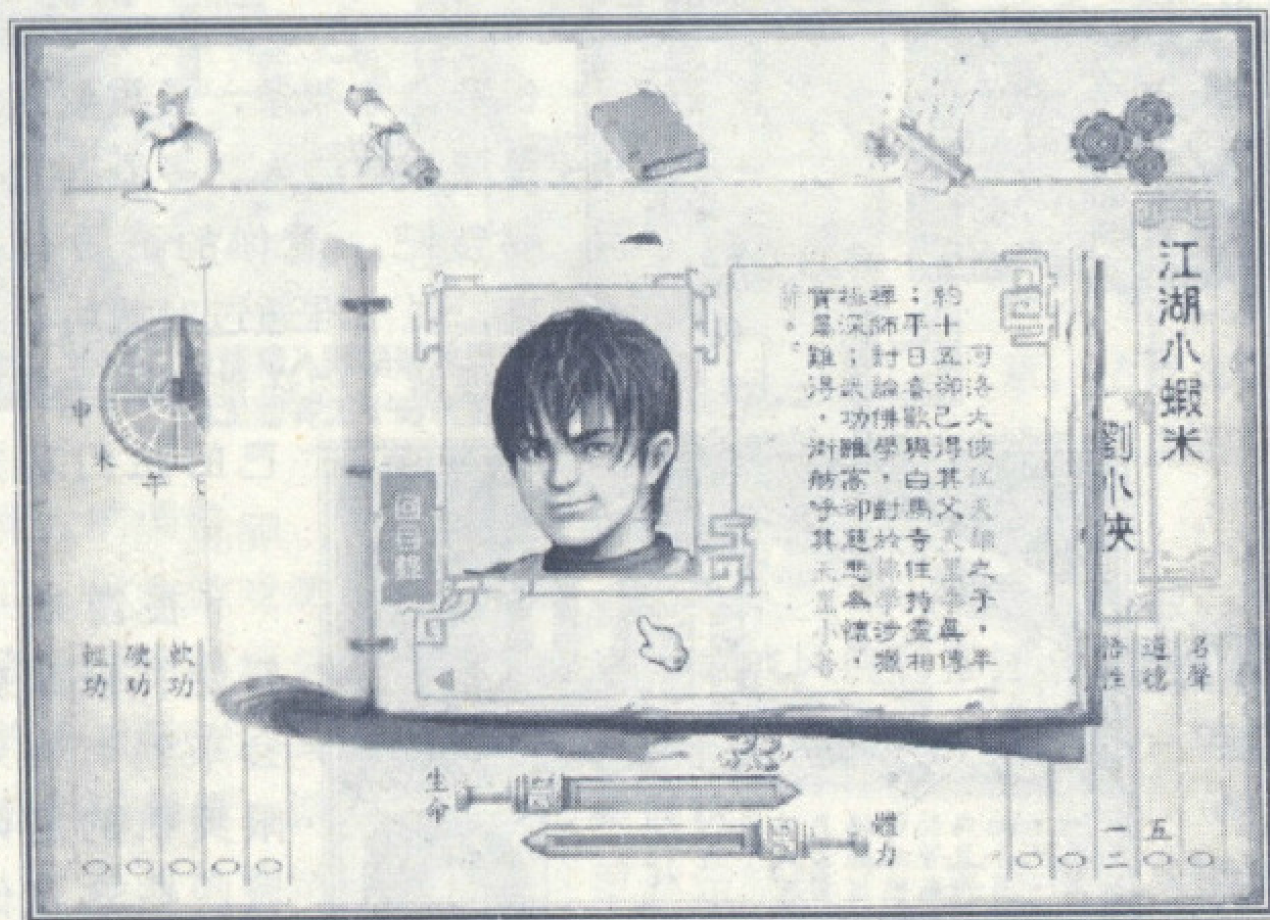
已久的江湖大侠小虾米的雕像，还可以在这里享受各种小吃，像热呼呼的豆浆、香喷喷的烤鸡等等，还可以见识许多商家买卖，可别小瞧这些人哦，说不定里面就有你一心想结识的侠士名流呢。



想成为武林中人的第一要素就是要会武功，那就要从拜师学艺开始了。在洛阳城里巧遇的逍遥谷大弟子谷月轩正好可以为你提供一个机会。谷月轩同玩家所扮演的角色一样，也非常欣赏一百年前大闹武林、夺得金先生14部天书的那位英雄小虾米，继而与玩家相约饮酒，却不想由此改变了主角的武学生涯。不但与主角一同中毒，成了难兄难弟，还把你引荐给逍遥派，拜掌门人无瑕子为师，成为逍遥谷第三弟子。逍遥派是江湖中一个有名的大派，掌门人无瑕子不但在武林中排名第五，武功超人，还精通各种技能，琴棋书画、医术花艺，无所不通。只要玩家在这里能够虚心学习，无瑕子将把他的毕生所学倾囊相授，并且在你中毒伤愈后，以考试的方式决定逍遥谷是否收留你。

天下的事情往往是难遂人意，逍遥谷里偏偏难得逍遥。无瑕子的师弟玄冥子就是一个令人头痛的人物，他不但在谷内谷外兴风作浪，还总喜欢以毒术等邪门歪道处处为难无瑕子；还有逍遥派二弟子荆棘亦是如此，为人亦正亦邪，行事让人捉摸不透，不但如此还把玩家所扮演的角色当作是假想敌，恐怕这种嫌才妒能的人在现实生活中你也遇到过吧。

当然了，也许有的人喜欢上演大反派吧，这《武林群侠传》里正邪的分野将由玩家所选择的路线而有不同的定位。你



可以充当英雄，也可以加入邪恶一派把江湖搞个天翻地覆，呵呵，不是有话说“不是旗在动，也不是风在动，而是你的心在动”吗？诱惑处处都在，就看玩家作出怎样的决定了。或者你会和善良正直的逍遥谷大弟子谷月轩一起建功立业，也没准有人会选择邪异偏激的二弟子荆棘作为好友，无论你作出何种抉择，游戏中都会有意想不到的结果哦。

怎么样？在这样复杂的环境下，游戏是不是变得越来越有意思了呢？

武功学成之后，自然想到江湖上闯一闯，这才好扬名立万嘛。那可要小心了，在这里玩家将会遇到江湖人称“天龙八部”的8个魔族异类。相信看过查先生小说的人都知道，所谓八部者，一天、二龙、三夜叉、四乾达婆、五阿修罗、六迦楼罗、七紧那罗、八摩呼罗迦，八部之名皆出自佛经，分别代表神魔人界8个种族。看他们的名号就知道，这些人个个身怀绝技、实力雄厚，找到他们，相信一定会对你的武艺精进有所帮助。除了这8个种族外，游戏中还有你非常熟悉的武林各大门派，像少林、武当、昆仑、华山、峨嵋等，还有一些其它教派、江湖混混在游戏中出现，如此繁多的武林各派让游戏更具真实感，让玩家如同穿过时空隧道，返回到那英雄倍出的年代。

※北京　小虾米

85

项目	内容
制作	河洛工作室
发行	智冠科技
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

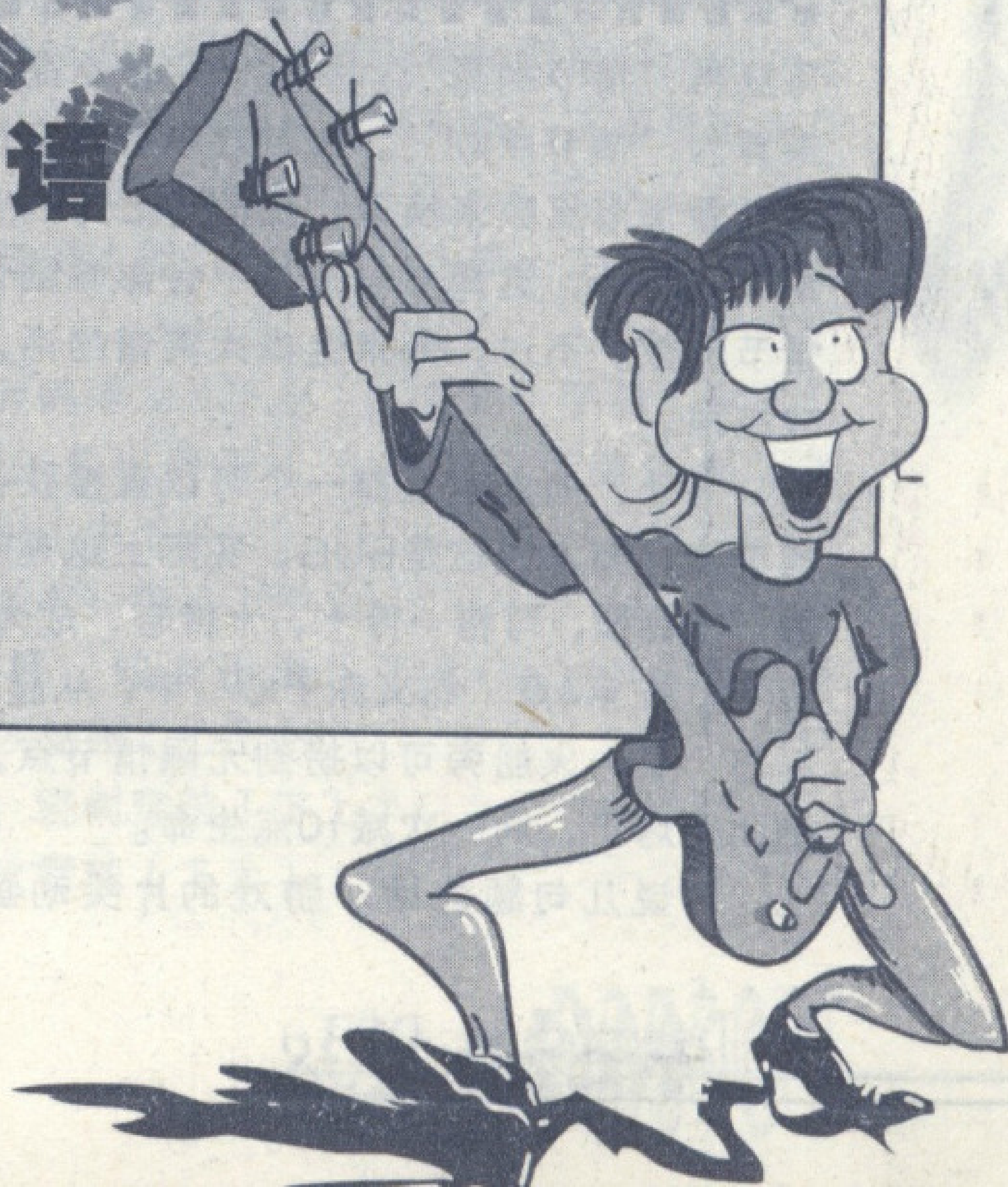
编辑导语

某日下班，在公共汽车上，凑巧有一道士与友人相携上车。看这道士灰头土脸，一身半旧的灰色道袍，虽然从装束上旁人一眼就可看出他的来路，可是总让我觉得有那么一点不自然，许是第一次这么近地看到老道士吧。

想是这道士路走得多了，一上来就向售票员明示：我是道士，是个出家人，在XX观出家。言语间甚是得意，可是一脸媚态又与出家人的禀性不太相符。原来这道士以身无分文为由，不准备打票。于是乎，道士与售票员的马拉松式谈话就此拉开帷幕。一个是死猪不怕开水烫，没钱也坐霸王车；一个高叫着“俺们不是为人民服务的”，长脑袋的就得买票；一个声称自己是出家人，没有银票，一个则答：佛家不是要普渡众生吗？那可要救救我们这些“吃不上饭”的劳动人民了（要说明的是这位售票员的全装备是这样的：近二两的金项链、一只手6个金扳指、金耳环，依我看就差一颗大金槽牙了）。一路上两人磨磨唧唧，吵得人耳根不得清净，好不容易忍到站，我便逃也似地下了车。

嗟夫，道士不像道士，售票员不像售票员，真搞不懂这世界为什么百花开？常常有光头的女明星，长发飘飘的男青年在我们的视野内出现，是展现时代的进步？或是展现不同凡响的个性？不懂，真是不懂，就像这游戏，年年有，年年出，可是真能做出个样子的实在少之又少。想出奇，想创新，创来创去却创出个怪胎来，以至于当我们在听到一位明星说“足球不是这样踢的”同时，也会在心里叹道：“游戏不是这样做的”。好在还是有一些表率、一些先驱值得游戏人来学习，算是向正确的方向继续进步的一个路标吧。比如我们这期介绍的网络游戏《龙族》，就是以最著名的《网络创世纪》（UO）为蓝本制作而成的，在前人的基础上有了更新的改进，对于以前的老UO玩家们来说，在这里又可以获得新的生存体验了。

十字军
cross@popsoft.com.cn



浣花洗剑录

基础要点

一、情节系统

为了呈现古龙大师最原汁原味的《浣花洗剑录》精采内容，游戏采用创新的“情节导引系统”。制作小组希望玩家经由武林中各种不同人物的眼光，去透视“浣花”中所要呈现的江湖。玩家需要配合正在扮演的角色，针对不同事件做出最正确的行动选择，即



可获得“情节水晶”。累积一定量水晶后，便能将其换算为“情节点数”。在游戏中有许多惊天绝招，都得靠着情节点数来换取。画面右上方的宝石就是情节系统。另外，选择“一般”不会影响剧情，只会影响情节点数。不过，如果选择太离谱的话，也会导致游戏结束。

另外，向大家透露一个可以直接获得无限情节点的方法，有人说这是BUG，实际上这是制作小组留下的一个秘技，可惜一传十，十传百，成为全X皆知的秘密^-^。在第4章“结义赤子心”中，从起始点“右－下－右”至一火船旁可以捞到无限情节点，不过要小心别让火烤了，烤一次减10点生命。

再说几句题外话。游戏的片头动画真是太漂亮了，配合非常动听的主题曲，相当受欢迎。有个笑话说在浣花官方论坛上除掉灌水帖，1/5的主题在问秘笈无法修炼怎么办？1/5的主题在问宝玉VS四大高手怎么过？1/5的主题在问某某武魂哪里找？1/5的主题在问天风水塘迷宫怎么过？最后1/5的主题就是在问片头动画和主题曲及歌词在哪儿下载？由此可见一斑。实际上通过Binkplay即可播放游戏目录下BIK格式的Video文件。

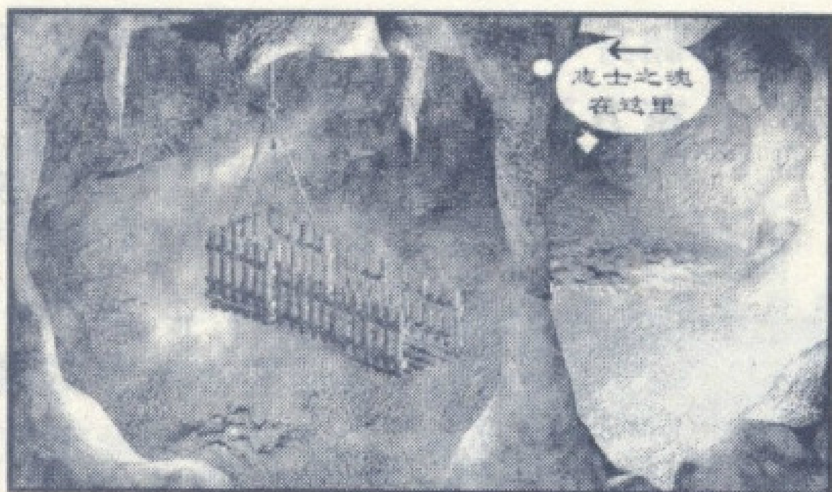
二、武魂系统

武魂可以在冒险中或战斗胜利后获得，其功效类似传统武侠RPG中的宝物。一个角色在其固有的武器上仅能装置1颗武魂，同等级的武魂之间能够相互进行融合。武魂共分为3级，除了圣隐武魂外，若玩家将两颗同一级的普通武魂进行融合，便可得到1颗结合两种武魂能力的“2级武魂”，在玩家得到这颗2级武魂后，还能进一步将之再次与其它武魂融合为最高级的“3级武魂”。圣隐武魂共有8种，其功用及获得方法如下：



志士之魂：每次攻击对敌的伤害提高100%，但是每回合生命会受到100点的损伤。在第1章“飞传神木

令”中，胡不愁乘坐吊篮进入下层山洞后，在右上方石柱的后面可得。（见图：志士之魂）。





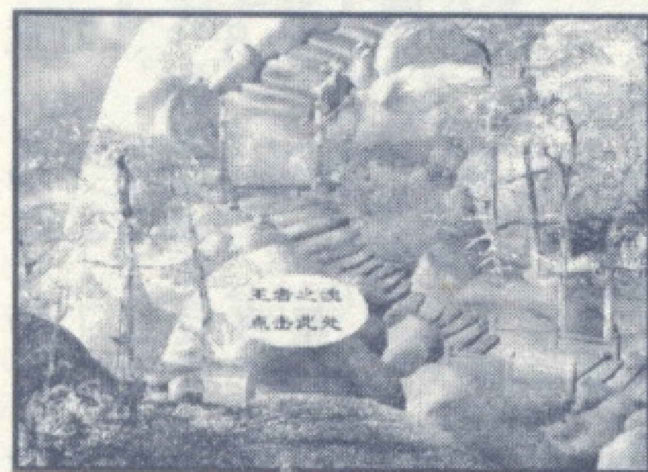
朱雀之魂：可以事先洞察到敌方每一次武技的发动，但每回合生命会受到200点的损伤。在第4章“结义赤子心”天风水塘起火后，逃生途中于生命之泉附近的亭子下可得。（见图：朱雀之魂）。



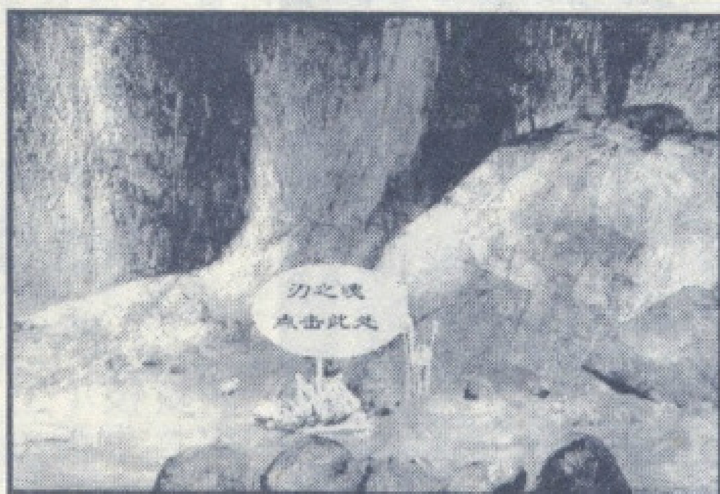
风之魂：每回合刀气全满，并使敌方损伤相同数量的生命。击败第5章“转战四十城”冒险途中的蒙面练功狂人10次后可获得，真是变态啊！（见图：风之魂）。



刺客之魂：每次攻击成功，可吸取敌方伤害的50%补充我方生命。在第7章“梦中会情侣”追小公主的冒险途中遇到的石碑内。（见图：刺客之魂）。



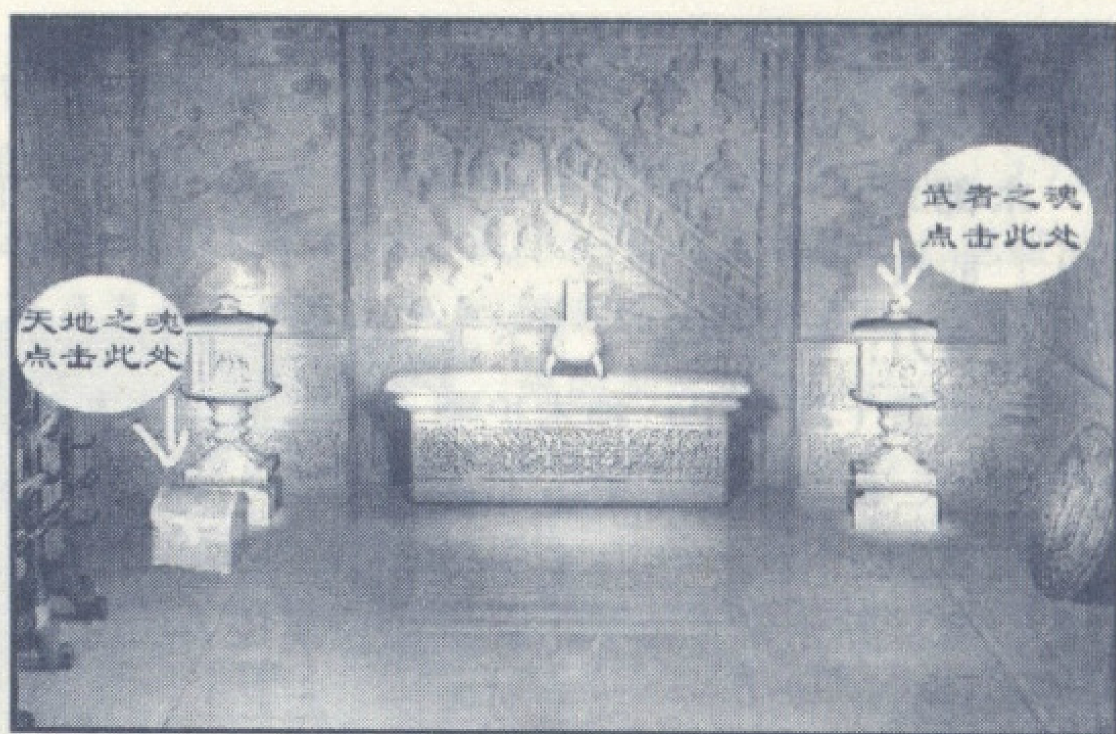
王者之魂：使兵刃充满王霸之气，即使与对手打成平手，也可强制发动绝技。在第10章“泰山英雄会”经左道至峰顶的宝箱中可得。（见图：王者之魂）。

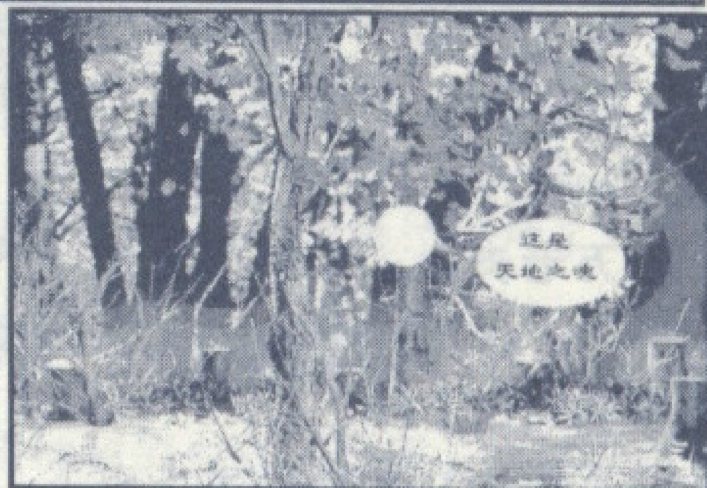


刃之魂：与敌方拼斗及使用武技时不消耗刀气。在第11章“神秘五行宫”中水宫入口处一骨头内可得。参见（图刃之魂）。

武者之魂：刀气MAX时，武技攻击威力+300%，同样也消耗300%的刀气。在第11章“神秘五行宫”中水宫一秘室的宝箱内可得。（见图：武者及天地之魂）。

天地之魂：特殊的武魂媒介，可以使任何两种互相排斥的武魂融合为一。在第5章“转战四十城”一分岔路尽头的半空中可得（见图：天地之魂）；在第11章“神秘五行宫”中水宫一秘室的石灯内也可得（见图：武者及天地之魂）。





三、*战斗系统*

本游戏所采用的战斗系统和一般的角色扮演游戏不同，是创新的“段位格击系统”。这个系统的进攻指令共分为3种，分别为：上、中、下3段，其相克关系为下段克中段，中段克上段，上段克下段。若敌我双方在同一段位格中使出了相合段位的攻击，则双方招式相互抵消。另外每回合战斗共有6次指令可下，唯有准确地预测敌方出招段位，进而巧妙运用6次出招机会，方有机会克敌制胜。除了要注意各段位间的相克关系外，还要注意绝招的使用。游戏中每位参与战斗的角色皆有5招以上的必杀绝技。绝技皆由两次或3次出招组成，在包含绝技的这几次出招中，没有任何一招受到敌方克制，且至少克制敌方一招的前提下（好累），将加权发出绝技。因此，猜招成为游戏最大的乐趣，也是最累的一项脑力考验。要注意点击敌人，看他的发招绝技图，计算、推测他如何发招。还好，在每次战斗之前，游戏都会自动存档。下面是笔者几经辛苦统计出来的各角色出招列表（按遇见顺序排列），知已知彼才能百战百胜，大家一定要看清记住哦。

柳松：云鹤搏龙（下中）、青鹤十字羽（中下）

白三空：紫电青云（上中）、青萍剑舞（中中）、回风剑（中下）

山贼：饿虎扑狼（上中）

山贼头目：蛟龙出海（下上）、怒龙断（下中）、生命恢复技（上上）

木人偶：绕树穿踪（下上）

铁虎：火雷珠（下上）

粉彪：春花残月（中下）、风鹤翼扇（下中）、刀气恢复技（中上）

木郎君：神木护心（中中）、枯木神功（下中）、散枝连击（中下）

铁金刀：劈云断日（下下）

木郎君（增强）：神木护心（中中）、枯木神功（下中）、散枝连击（中下）、攻击加强技（下下）

白衣人：惊天一刀（中上）、真神鬼斩（上中）、奥义升龙斩（中下）、生命恢复技（上上）、刀气恢复技（下下）、攻击加强技（上上）

伽星大师：满树菩提（中上）、般若腿（下上）、生命恢复技（上上）、防御辅助技（下下）、攻击加强技（上中）

万老夫人：乱点梨花杖（下中）、玉带束金袍（下下）、三连牙（下上）、通天三连牙（下下）、生命恢复技（上上）

王半侠：紫焰分光（中下）、血轮灭极斩（下上）、狂侠血轮断（下上）、毒龙钻（中上）、刀气恢复技（中上）、防御辅助技（中中）

江湖恶徒（HP800型）：狂汉怒击（下下）

武林怪客：搜魂魔火（上中）

江湖恶徒（HP1200型）：裂空震（中上）

江湖恶贼：飞龙在天（上下）、敲砖震狗（下下）

黑衣人：旋离刀斩（中上）、泣风落首（下上）

蒙面客：五行剑式（上中）

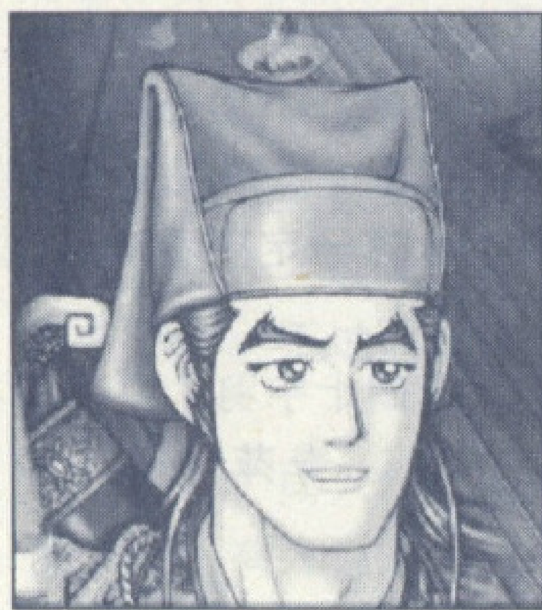
吕云：贯日长虹（下下）、龙枪式（下上）、攻击加强技（中下）

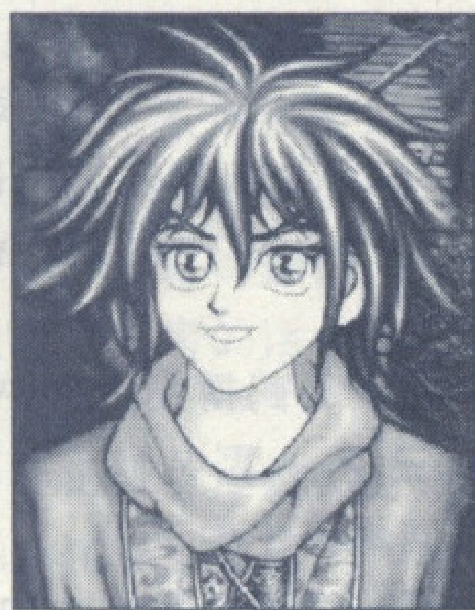
鱼传甲：鱼龙百变（下中）、刀光拐影（下上）、裂光双破甲（中上）、刀气恢复技（上下）

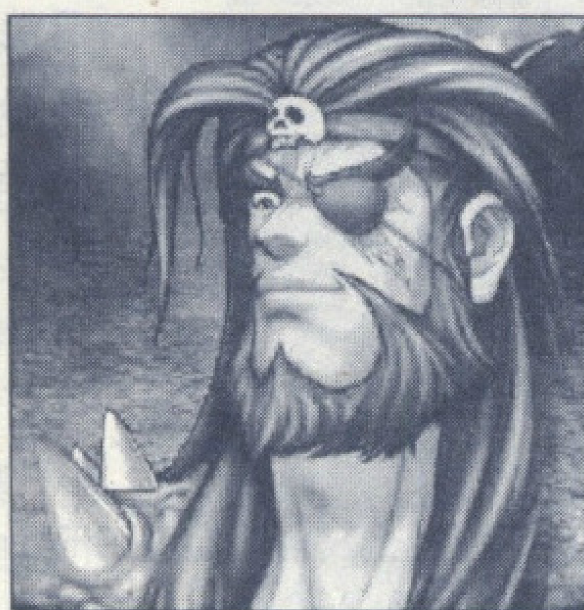
英铁翎：鹰隼凌空式（中下）、井字落（上中）、风雨双升（中上）、风雷连舞阵（中中）

火宫弟子（HP1600型）：烈火神枪（下中）

火宫弟子（HP1800型）：火龙穿枪式（中下）、紫焰搜魂（下上）、赤焰穿心（中中）、刀气恢复技（下中）







梅谦：月影百夜刀（下中）、三连诛（中上）、赤龙连摆尾（中中）

土宫弟子：土龙钻（中下）、狂沙万象（下上）

土龙子：血雨腥风（下中）、龙颚碎（下下）、土龙翻身（上中）、刀气恢复技（下上）

东方玉环：千情绵手（中下）、销魂掌（下上）、生命恢复技（上上）、刀气恢复技（上中）、防御辅助技（上下）

木宫弟子：铁山靠（下中）、生命恢复技（上上）、盘根错节（上下）

冷冰鱼：凌空十八刺（下中）、十字烙（上下）、破云震天笔（上中）、刀气恢复技（下上）

木拐娘娘：云中石斤桂（中上）、子母追魂脱手剑（下上）、凤凰展翅（中中）



冷冰鱼（增强）：凌空十八刺（下中）、十字烙（上下）、破云震天笔（上中）、天上飞花（下下）、生命恢复技（上上）、刀气恢复技（下上）、攻击加强技（上下）

公孙红：风云天龙（上上）、天龙三式（下下）、天龙五式（上中）、生命恢复技（上上）

火魔神：搜魂魔火（中上）、赤煞烈焰（下中）、烈火燎原（中中）、双雷贯体（上中）、刀气恢复技（下中）、攻击加强技（下上）

石不为：翻云七旋破（上中）、峨嵋破剑式（中中）、刀气恢复技（上下）、防御辅助技（下中）

蒋笑民：血夜飘零（中上）、星野残红（中中）、生命恢复技（上上）

梅谦（增强）：月影百夜刀（下中）、三连诛（中上）、赤龙连摆尾（中中）、生命恢复技（上上）、防御辅助技（下上）

铁髯道人：太极玄空剑（下上）、峨嵋破剑式（上中）、生命恢复技（上上）、刀气恢复技（下中）、防御辅助技（中上）、攻击加强技（上下）

蒋笑民（增强）：血夜飘零（中上）、星野残红（中中）、乾坤杀手剑（上下）、生命恢复技（上上）、刀气恢复技（下中）

刺客：鬼杀式（下下）、散手（上下）、搏杀式

（中下）

铁金刀（增强）：劈云断日（下下）、惊天一刀（下上）、生命恢复技（上上）、刀气恢复技（下中）

水宫弟子（黑发）：玄阴圣水（下中）、白水双翻推（中中）

水宫弟子（白发）：灭尘诀（中下）、白水双翻推（中上）、生命恢复技（上上）

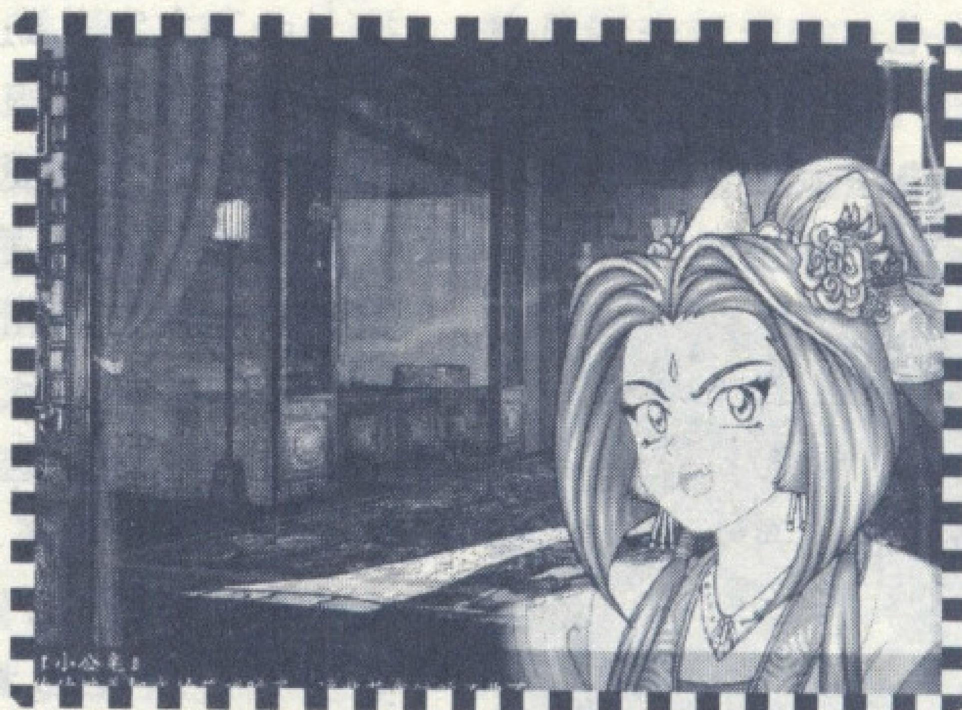
水宫侍女：玄丝断脉（中中）、天姬魔舞（上中）、游仙幻行（中上）、金光拂云（下上）

中年剑客：真·乾坤杀手剑（上下）、回风剑·改（下上）、刀气恢复技（下中）、防御辅助技（中上）、攻击加强技（上下）

神秘老者：惊天一刀（中上）、生命恢复技（上上）、刀气恢复技（下中）、防御辅助技（上中）、回风剑（下下）

黑纱女：杀手一剑（上中）、拂云技（上下）、诛邪刀（中上）、青萍剑舞（下上）、生命恢复技（上上）、刀气恢复技（下中）、防御辅助技（中下）、攻击加强技（下上）

白衣人（增强）：惊天一刀（中上）、真神鬼斩（上中）、奥义升龙斩（中下）、生命恢复技（上上）、刀气恢复技（下下）、防御辅助技（下中）、攻击加强技（上上）



四、已知的BUG

1.关于补丁和刀气

“浣花”简体版存在着秘笈无法修炼的严重BUG（繁体版无），中后期方宝玉如果没有修炼到“刀气恢复技秘笈”，是无法在战斗中恢复刀气的。每次战斗双方仅有100的刀气，出招同段位则消耗彼此的刀气，在发大绝技时同样需要消耗刀气。刀气耗尽后同段位也会遭到敌方的克制，很惨的。在升级补丁推出前，一些不喜修改的玩家只好通过装备包含恢复刀气功能的武魂来勉强度日，因此强烈推荐简体版用户升级。

2.无限天地之魂与无敌武魂

应该说“浣花”的制作还是比较严谨的，除了简体版那个严重的BUG外，似乎被发现的BUG（剧情中错别字不算）只有下面要谈到的这个了。在第11章“神秘五行宫”中水宫一秘室的石灯内可得到一个天地之魂，而后出秘室，再进入，仍然可以点击石灯再次得到一个天地之魂，如此循环便可得到无限天地之魂。由于天地之魂的特性，通过许多天地之魂作媒介便可组合出超强的武魂。笔者只不过将身上的所有普通武魂组合了一下，就诞生出“每回合恢复生命1072、恢复刀气82，猜招15，攻上中下分别增强602、211、317，防上中下分别增强186、177、297”的恐怖派武魂。此BUG还可应用于部分隐藏的圣隐武魂（如刺客之魂，不过无限的刺客之魂没什么意义）、部分情节点和部分普通武魂。由于水宫中就有隐藏普通攻防武魂的秘室，因此再结合无限的天地之魂，理论上可以合成出攻防无限的武魂来，嘿嘿。其实也没必要，只要将身上带的普通武魂合成为1颗，威力就足够惊天地泣鬼神了。

楔子：一剑动江湖

渤海之滨，一位神秘的白衣人出现。“终于来到了中原武林。”他冷峻的面孔下掩饰不住激动。飞鹤门，白衣人找到其掌门飞鹤柳松，“我要以一人之力打败江湖所有成名之人！”柳松大惊，但转眼间已经败在了白衣人刀下。“好霸道的刀。”临终前，柳松称赞道。一段时间，白衣人连杀双环刀赵士鸿、八仙剑李青风、八手镖金大非。这天，他来到了济南百家庄，这里是青萍剑客白三里的家。白三里看到白衣人来到，知道今天一战难免，便向自己门下6位徒弟交待

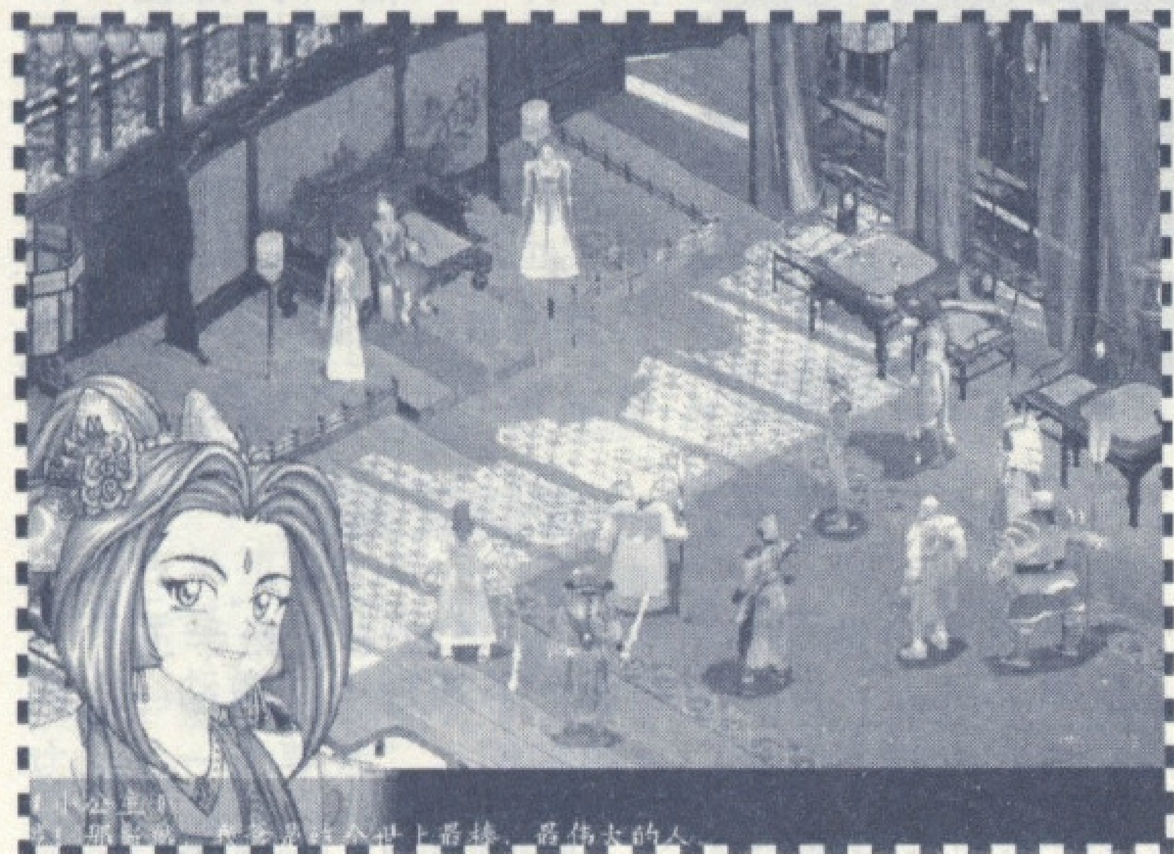


家事，要他们绝对不能出手，并要求除了胡不愁以外的5人分别去投靠武林五大门派；而后吩咐胡不愁，让他拿着白衣人的战帖枯枝，带着方宝儿，到东海之滨寻找五色帆船。交待完毕，终于可以安心和白衣人决一死战了。白衣人一招之内，白三里如同前几个对手一样，带着深深的佩服，倒伏于战场。“普天之下，谁能以三尺青锋，赐我一招……。”白衣人的寂寞，谁能领会？

第1章：飞传神木令

济南郊外，官道，胡不愁带着方宝儿正在赶路。宝儿说他累了，要休息（选择1：进茶棚休息一下），

又提出想在客栈住一晚。胡不愁心想正好顺便打听一下关于五色帆船的事，就同意了（**选择3：关外客**）。第2天早上，方宝儿叫醒胡不愁，问他今天要去哪里（**选择2：到东海之滨山洞找寻五色帆船**）。来到灵空山山洞，穿过迷宫，一直向左走，由第2个向上的洞口进去，打开宝箱得到机关零件。走出洞口，见到一艘巨大的帆船，向上方走有一座吊桥，拿出机关零件放



下吊桥。过桥走到第2个洞口，利用吊篮下到山谷，被山贼头目挡住了去路。消灭他后，一直向前来到大船旁。上船后，竟然有会动的木头人挡路。打败木头人后，一直向右走，可得到钥匙。用钥匙打开退回来的第1道铁门，两人走了进去，发现一件奇怪的事情：有无数珍宝放在一个木偶人面前。两人正在诧异间，发觉又有两人来到，连忙躲了起来。进来的两个人是粉彪和铁虎，他们是被追杀到此的。看见木偶人旁的珠宝，他们不禁动了贪恋之心，但正准备拿时，木偶人变成了人，两人忽然明白此人便是杀人魔头木郎君（玩家操纵木朗君打败两人）。木郎君在割掉两人的右耳后，饶其不死，粉彪和铁虎匆忙离去。胡不愁和方宝儿正在议论此事，木郎君要他们出来，原来他们已被发现了（**选择1：大方地站出来**）。木郎君听见刚才方宝儿为其担心时说的话，心生好感，竟然要收宝儿为徒，但方宝儿不想拜一个魔头为师。胡不愁心想不能这样（**选择1：暗示方宝儿假意听从木郎君**），于是宝儿暂时答应下来。木郎君要胡不愁收拾珠宝准备离去，这时江南大盗“一阵风”来了，他告诉木郎君自己在途中遇见了水天姬。木郎君和水天姬素有深仇大恨，非常恼怒，但转念一想，水天姬怎么会让“一阵风”知道这些机密之事？原来“一阵风”正是水天姬易容假扮的（玩家操纵水天姬打败木郎君）。水天姬一边嘲笑木郎君的无用，一边把方宝儿扣作人质，走人了。

第2章：千里送战书

水天姬劫持方宝儿是为了要挟木郎君，宝儿却告诉她，自己也只是和木郎君第1次见面。水天姬问方宝儿：“你这样老实回答，没有了利用价值，不怕我杀了你吗？”（**选择3：说就说了，反正是事实，我也懒得狡辩**）水天姬欣赏方宝儿的真诚，开玩笑要做他老婆，点了方宝儿的睡穴后，她自己出去了。水天姬才走，来了两个姑娘，分别叫珠儿和玲儿。她们看见熟睡中的方宝儿，便把他带走，说是要为小公主找个陪伴。方宝儿醒来后非常惊讶，这是哪里呀？四处走走，调查桌子上花瓶的后面，觉得这个茶花插花技术非常不错。他正欣赏时，一个女孩跑了进来，立刻就把花瓶打碎了。这个倔强的小公主认为方宝儿碰了花瓶，所以就不要了，却要宝儿赔偿（**选择3：赔就赔，有什么了不起**）。小公主要宝儿为她做10件事，第1件竟然是装哭（**选择1：没办法，事到如今只有装哭了**）。就这样，过了一段时间。这天，小公主正在要宝儿为她作第7件事情的时候，屋子突然剧烈晃动起来，方宝儿要跑，以为是地震了，小公主说这只是五色帆船靠岸，让他不要惊慌。方宝儿这时才知道自己在五色帆船上。小公主这时候提出了自己的第7个要求：带她到岸上去看看。方宝儿心想正好借此溜走，当然爽快地答应了。从秘道来到大厅，正准备出去，却发现很多人向这里走来，于是迫不得已，两人又退回秘道躲了起来。小公主告诉方宝儿这是五色帆船一年一度的靠岸，每年都会有很多人在这个时候来求其



父亲紫衣侯办事。广州钟金刀献宝物希望紫衣侯指点自己战胜敌人，紫衣侯正在考虑时，“万老夫人”出言讽刺钟金刀，两人一言不合打了起来（玩家操纵“万老夫人”打败钟金刀）。“万老夫人”称自己已经帮助紫衣侯指点了钟金刀，顺便利用钟金刀的礼物要求紫衣侯在3年内不要借出宝物“大风膏”。众人正对此惊讶不已时，木郎君已经发话，原来正是他要借大风膏。宝儿看见木郎君，便知道胡不愁也在附近。木郎君问“万老夫人”和他作对的原因，却被紫衣侯指出“万老夫人”是水天姬易容假扮。木郎君忍不住就要和水天姬决斗，却被一旁观战的迦星大师挡住（玩家操纵迦星大师打败木郎君），木郎君一气之下跳水离去。迦星大师这时送上其礼物檀香佛珠，提出

其请求，渴望一败，就是说要和紫衣侯交手。紫衣侯答应了这个请求，问众人谁还有事。这时胡不愁终于出现，他希望紫衣侯打败白衣人，拯救武林。紫衣侯并不为此所动，胡不愁用了激将法（*选择1：取出白衣人用来下战帖的枯枝给紫衣侯看*）。紫衣侯果然大惊，与之交手才不虚此生啊！迦星大师这时还在要求和紫衣侯先交手。紫衣侯一招之内便打败了他，并用剑尖锁住其全身7穴，让胡不愁用此作为战书送给白衣人，让他到五色帆船来与自己一战。胡不愁说自己并不知道白衣人现在何处，水天姬告诉他此人就在附近，仍然在和武林一位高手决战，并且还告诉胡不愁，其师父白三里并未死，白衣人手下留情，饶了他一命。紫衣侯催促胡不愁去送战书，胡不愁即刻启程。

第3章：龙吟巨星落

东海之滨，黄昏异常的美丽。紫衣侯和白衣人相对而视，这正是武林一场前无仅有大决战的序幕。白衣人看过紫衣侯的战帖后，迅速赶了过来，因为他已经知道：天地无极，终于还是有一人能成为自己的对手。大家屏住呼吸，都关注着这场决战的开始（玩家操纵紫衣侯战胜白衣人）。紫衣侯用其毕生武功，终于在剑招上战胜了白衣人。白衣人战败，承认紫衣侯当世无双的武功，他爽快地认输，但又说会在7年后重新踏足中原，再求一败。大家正在欢呼，紫衣侯却口吐鲜血，原来由于白衣人年轻，虽然在剑招上战败，却用其剑气真力震断了紫衣侯的心脉。紫衣侯自知生命无多，却要和胡不愁下棋（*选择3：与之对垒*）。半



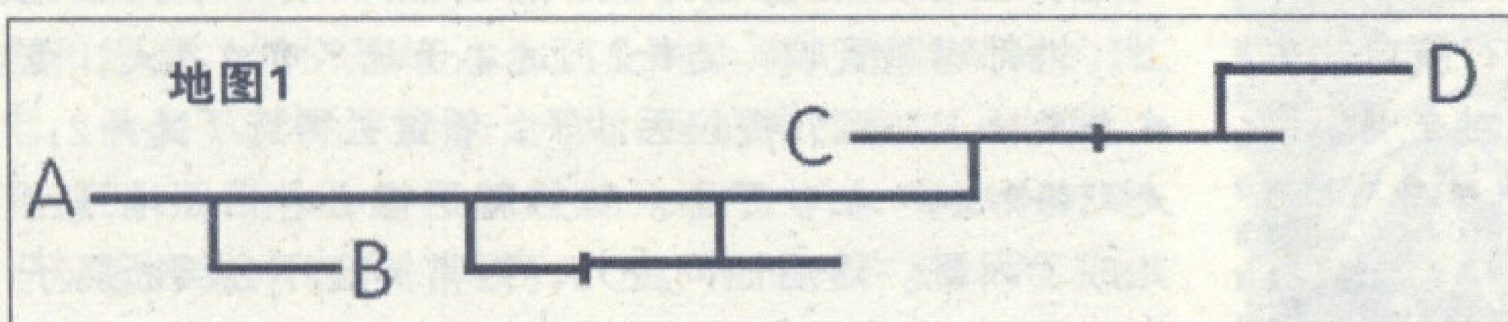
盘棋过去，紫衣侯为一步棋正在苦苦思索，小公主忍耐不住问父亲为何要在这时候下棋。方宝儿代替紫衣侯回答：棋道和剑道如出一辙，现在正在用棋道思索白衣人的剑道。紫衣侯听到方宝儿的一席话，知道此人天资聪异，问宝儿是否练过武功。宝儿说自己虽然没有练过，但仍然有信心在7年之后打败白衣人。勇气、自信加上聪异的天资，一定会成为一代大师。紫衣侯给宝儿一副秘图，用它可以找到自己的师兄。当年紫衣侯好胜，与师兄比武，不知师兄处处让着自己，还不小心打断其经脉，使其武功尽失，从此紫衣侯发誓再也不踏足陆地。如今他要宝儿找到师兄，领悟心剑。话说完，一代奇人就此归西。大家正在伤心，迦星大师出现，他竟然乘此机会，要小公主交出紫衣侯的武功秘笈。胡不愁和水天姬联手打败了他。经过这番苦战，两人都疲惫不已，正在庆幸迦星大师已断气时，他却重新站了起来。他哈哈大笑，认为紫衣侯一死，没有人能阻挡得住他了。正在惊慌间，海上卷起的巨大龙卷风把船掀翻了……



第4章：结义赤子心

方宝儿醒来，看见一个和自己年龄相仿却壮实许多的人。他叫牛铁娃，是他把方宝儿从海边救上来的。两人聊了一会，宝儿发现铁娃人不错，非常老实，聊到高兴处，两人愿结拜为兄弟。宝儿自然想当大哥，但铁娃说自己力气大。果然，他一掌打在地上，地都嗡嗡直响（*选择2：这小子就只有力气大，看我整整他*）。宝儿提议丢沙子，看谁丢得远（*选择2：走到海滩抓一把沙子*）。铁娃就这样心甘情愿地拜宝儿成了大哥。随后他问宝儿，经常笑会不会笑断肠子（选择2：你若时常耻笑他人，肠子总有一天会断的；若真是大笑，倒也无妨）。铁娃驾船送宝儿到吴淞口，要分别时，两人依依不舍，最后铁娃决定跟随宝儿寻找紫衣侯师兄。正准备沿江向上行驶，遇见一个自称锦衣候的老头，名叫周方。他要铁娃用船送他到天风水塘，铁娃问宝儿（*选择1：此人虽然看似古怪，但好像真的有难，我们还是该帮助他的*）。来到天风水塘，见万老夫人、木郎君正在和中原武林最后四大高手——铁温侯、宋光、王半侠、李英虹对垒，好像是要他们交出一个女孩。周方介绍万老夫人习惯用身上带的甜食当作暗器。正说着，一记糖葫芦已经打倒了宋光，其它3人发誓要为宋光报仇（玩家操纵3人打败万老夫人和木郎君），却引来了土魔宫主“土龙子”。形势急剧逆转，只见土龙子竟然凶残地把垂死的宋光撕碎。3人惊呆了，万老夫人乘机要他们归顺。王半侠见此情况，还真的背叛了，并且在唆使下和劝阻他的李英虹打了起来（玩家操纵李英虹打败王半侠）。木郎君准备出手，宝儿在远处见此情况立伸援

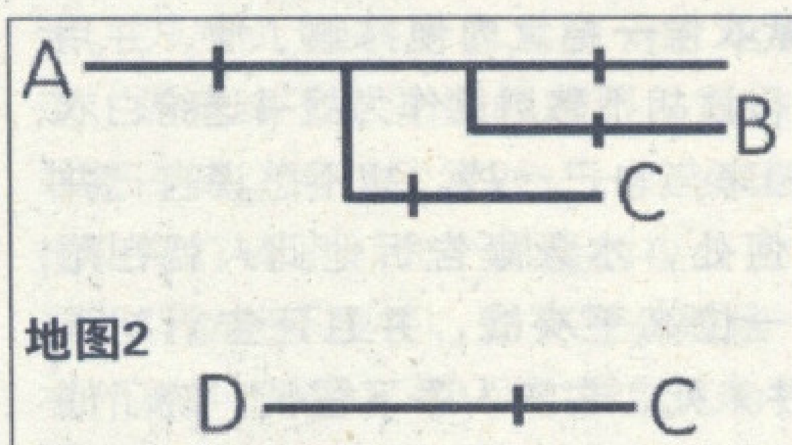
手（选择1：不顾一切，冲出去帮铁、李2人）。铁娃也要跟大哥冲出去，却被周方点了睡穴。冲到铁温候面前，他却不要宝儿帮助，把宝儿一掌推到船舱躲避。宝儿在这里竟然看见了小公主等人。大家正在高兴，却听见舱外铁温候一声惨叫，他已被土龙子打成重伤。木郎君随后准备杀了2人，现在完好的只有李英虹了。正要迎战，突然发现有人千里传音，指点他出招（玩家操纵李英虹和木郎君一战）。由于有高人相助，木郎君的招数都是可以预见的。打败木郎君后，万老夫人准备和土龙子一起上，宝儿忙出来阻止。看见宝儿有危险，小公主也挺身而出，愿意领魔宫找到五色帆船的珍宝。万老夫人带小公主离去后，木郎君在这里放起火来。火势非常大，正当李英虹已经不抱任何希望时，又是千里传音鼓励着他，李英虹准备带宝儿冲出去（宝儿选择3：要走就要带铁大叔一起走）。正好铁温候这时也醒了过来，虽然伤重，但还能走路。这时又出现了周方，他也要宝儿带他一起闯出火阵（选择3：扶着周方老人一起逃）。然而，周方却又说根本逃不出去了，还不如原地站着得了（选择1：老爷子说得不错，就在这里站着吧）。宝儿领悟了周方的话，用计以火制火。李英虹深深佩服宝儿如此年纪就聪明无比。现在需要冲出火堆：右－右－右（稍微上一点）－右－上（非常隐秘）－右，在第4个场景的时候向上走，再向右走（参见地图1，A为出发点，B为无限情节点，C为朱雀之魂，D为出口）。来到出口处，打败阻拦在这里的4个恶徒，终于冲了出



来。找到铁娃，知道他被周方点了睡穴。来到小镇，李英虹等铁温候伤势已无大碍，带着他告别了宝儿。宝儿已经知道周方就是紫衣候的兄长，于是拜见周方。他说，秘图上只有一堆圈，这纯粹是为了安慰紫衣候的。事实上是，周方无时无刻不在关注其师弟，紫衣候要找他，他就会先找到紫衣候。同样，知道宝儿在找他，他却先找到了宝儿。周方准备带着宝儿和铁娃到一个地方去修炼“心剑”，暂时告别武林，7年后回来，再问江湖！

第5章：转战四十城

7年后，云梦大侠万子良宅。杨不怒带着少林掌门无相大师的信找到了万子良，信中让其阻止腊八泰山大会。在腊八泰山大会上中原武林将决出第1高手，只有他才配代表中原和白衣人一战。而事实上，这极有可能成为一场血战，变成武林浩劫。杨不怒打算先到铜宫山金祖林处与另外4位师兄弟会合，再请万子良向金祖林通融以便能拜见已经隐居的师父白三里。来到铜宫山，发现有人跟随，将其击败。万子良说有不少人都想找到白三里，以探知白衣人剑法的秘密。沿“右－右－左”那条向下的路，再“右－右－上－左－左”来到金祖林处（参见地图2，A为出发点，B为天地之魂，D为出口）。金祖林不准任何人见白三里，



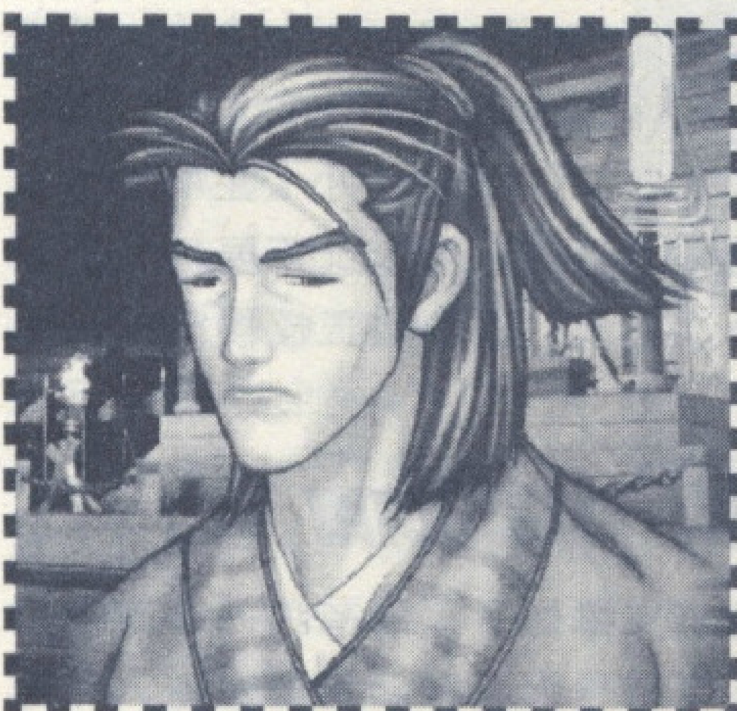
不过有万子良作证这5人正是白三里的五大弟子。金祖林想既然是弟子，也就可以通融了，告诉他们白三里在一颗巨树上，自己也已多年未见。5人来到巨树下，请求见师父。树上丢下一颗空心莲子，众人已明知其意——“莲子已无心，往事俱成空”。正在哀叹间，听见呼救声，有3人从铜宫山顶摔了下来，是粉彪、铁虎和1蒙面人，他们是一路跟踪至此的。既然他们知道了白三里的住处，就不能再让他们跑了（玩家操纵杨不怒打败粉彪），粉彪却用魔火烧伤了杨不怒。正在这时，1位名叫方宝玉的年轻人从高处跳了下来，众人暗叹其轻功绝佳。方宝玉打败粉彪和铁虎，还认出蒙面人就是王半侠。3人见事已败露，立刻逃跑，走到山顶，又被铁娃挡住。铁娃打败王半侠，把3人抓了起来。众人很惊奇，问方宝玉是谁（选择4：我就是你们的侄儿宝儿啊）。众人非常高兴，又问铁娃是谁（选择2：正是你们小侄的拜把兄弟）。金祖林把众人迎到家中，方宝玉说自己是奉师父之命阻止泰山大会的。问万子良参加大会的有多少人？万子良说，虽然到时候成名豪杰都会去凑热闹，但一较身手的只有40人（方宝玉选2：没错，我正有意凭一己之力转战40高手），只有这样，才能使得他们服气，成功阻止泰山大会。众人大惊，但想来也没有别的办法。



岳阳镇湖庄，第1战对宝马神枪吕云。正要开战，见宝玉用的只是一把木剑（选择1：吕兄眼中的木剑其实大有来头，不逊于任何神兵）。打败吕云，他非常服气，请宝儿到家中一坐。接下来是嘉鱼城双鱼镖局，鱼传甲从吕云那里已经知道了宝玉的厉害，却仍然不撞南墙不回头。来到合肥，许多武林人士正在这里议论纷纷。10余日，方宝玉连败10余

名高手；10余日，方宝玉名满天下。明天将是宝玉和欧阳天骄比武，大家都凑来看热闹，看宝玉的惊天一剑。在合肥一偏僻客栈，众人为了省去不必要的麻烦，专门挑了这偏僻处，但欧阳天骄的“夫人”却送来了一席酒菜。看到“欧阳夫人”（**选择2：珠儿姐姐**），心想是熟人，也就没有了戒心，众人痛快地喝酒吃菜。第2天，发现酒力十分厉害，并且用了蒙汉药，宝玉全身根本没了力气。而这时，欧阳天骄在比武场没有等到方宝玉，已经到了客栈门口（**选择3：无论如何也不能说出事情真相**）。的确，这不过是自取其辱。欧阳天骄见到方宝玉，知道其身体不适，问他原因（**铁娃选择3：我管不了那么多了，这口气我一定要出**），他把事情全部说了出来，然而欧阳天骄却说他根本没有娶老婆。围观的人开始大骂宝玉是骗子，编出这么一个谎话。欧阳天骄一气之下，也说宝玉不配和他比武，众人要冲上去和欧阳天骄拼了（**宝玉选择3：纵使生不如死，也还要苟且偷生**）。让欧阳天骄离开，回到客栈，大家问宝玉是否还能坚持（**选择3：就算粉身碎骨，我也不会后悔**）。在金岭风鹰堂，宝玉迎战下一个对手英铁翎，许多观战的仍然在骂宝玉是骗子。看到这种情况，宝玉的几个师叔要万子良在迫不得已的时候阻止这场比武（**选择2：我决不会让英铁翎伤害宝儿的**）。宝玉是以心作战，但经这一系列事件后，心神已伤，和英铁翎对战不能使用绝技。坚持了一会（被英铁翎成功发动鹰隼凌空式或主动将其打剩2000以下的生命，剧情方能继续），围观的人说英铁翎已经胜利，要宝玉认输（**选择1：我还未输**）。宝玉仍然要战，这次心神安静下来，可以发绝技了。打败英铁翎，众人非常激动，而下一个对手是天刀梅谦，宝玉准备好了迎接新的挑战。

第6章：黑暗的魔手



客栈，众人知道要完全消除上次的误会，还需不断的努力，而明天和天刀梅谦一战，更有决定性的影响。众人让宝玉快去休息（**选择1：进房就寝**）。正准备睡觉，听见屋顶有人，竟然是李英虹和铁温候两人被追杀，不能不管。让铁娃守住宝玉，其他人出外营救。看到是火魔宫的人围住了李英虹两人，万子良、金祖林等4人打跑火魔宫的人（**选择3：赶快赶回客栈**）。把受伤的铁温候带回客栈，治愈他的办法只有使用内力，但宝玉明天还有一场重要比武啊（**选择3：为了救铁大叔，宝玉不惜一切代价**）。第2天早上，众人发现宝玉不见了，十分着急。知道他是为铁温候疗伤去了，公孙不智却很高兴，为什么？（**选择2：宝儿舍生取义，精神可嘉**）纵然一败，无愧于天。正在说着，梅谦已到，问万子良宝玉在何处？（**选择2：宝玉此刻不在**）梅谦十分生气，围观的人又开始议论方宝玉是个骗子，并且根本不听解释。万子良告诉梅谦，宝玉在午时定会回来，梅谦说他会在其住处等候。等他走后，众人商量（**选择1：去寻找宝儿**）。来到附近的山洞，宝玉果然在，但处于昏迷中，而石壁上有字：“宝儿，我对不起你。”叫醒宝玉，却不见了铁温候，难道又是一场骗局？让李英虹向天下人解释吧。



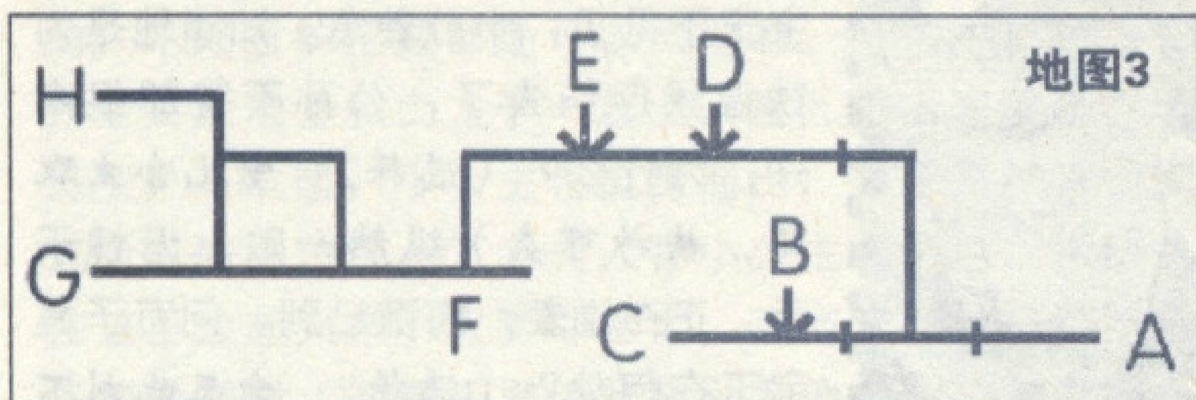
正说着，莫不屈赶来告诉众人，李英虹不见了。来到梅谦家，向他解释宝玉身染重疾，无法前来，请求延期数日。梅谦很惊讶，说宝玉已经来过，还给了一封信，信中写到厌倦了挑战，不愿再战的意思。又是一件怪事啊。等大部分人离开后，金祖林要和梅谦一拼，洗清宝玉的冤情（玩家操纵金祖林和梅谦一战，不论输赢）。在客栈，大家知道是有人在陷害宝玉，想要他丧失名声、丧失勇气、丧失信心、慢慢消沉，好可怕的阴谋。正说着，金祖林和梅谦来到了客栈。原来两人一战之下，感觉投缘，梅谦也相信了金祖林的话，于是也赶来看宝玉。

第7章：梦中会情侣

宝玉在房中突然惊醒，一个神秘人问他，知道是谁吗？并提醒了一下“茶花”（**选择3：小公主**）。两人见面，感觉非常温馨，原来两人在7年前就已经默默地彼此喜欢上了。这7年，彼此都非常思念。小公主看完宝玉，却还是要走，并且说这是最后一面，就当永别了，说完还真的离去。宝玉大惊（**选择3：立刻追上**

去）。

众人在屋外喝酒，觉得应该可以叫醒宝玉了。来到其房间，却发现人已不在。屋中有一信，意思是不愿再战，归隐而去。大惊之下，大家不相信此信是宝玉所写。但梅谦综合了白天的那封信，又说道如果宝玉被劫持，凭他的武功不可能一点反抗也没有。正在疑惑间，铁娃说信中没有提到自己，那不可能是宝玉写的。再说宝玉，他正在四处找寻小公主（参见地图

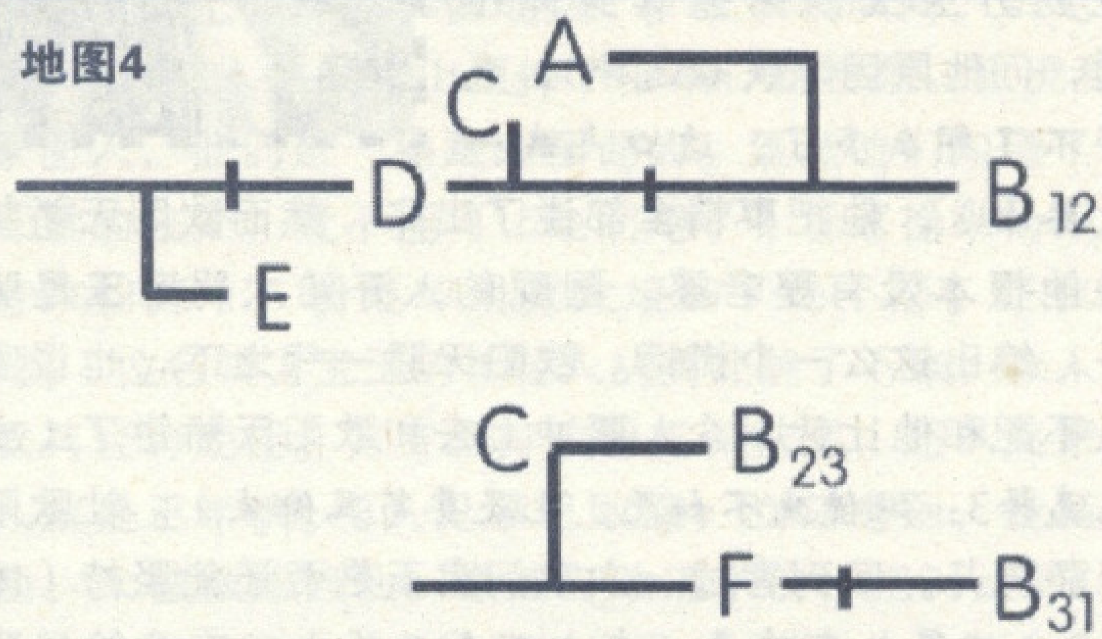


3，A为出发点，B为诛邪秘笈，C为刺客之魂，D为小公主，E为剧情VS处，E–F自动行走，G为攻击加强秘笈，H为剧情VS处）。沿左－上－左走，找到了小公主。问她为何离去，她哭泣道这7年自己没有自由，但现在却怕连累了宝玉。正说着，一群火魔宫弟子要带走小公主。宝玉当然不许，打败了他们。小公主告诉宝玉说与五行魔宫的人结仇，麻烦大了。宝玉决定找师叔们帮助，小公主却不愿意（**选择1：纵然小公主不高兴，也还是要回去请诸位师叔相助**）。小公主生气没跑多远，便又被魔宫的人抓住。沿：上－左－上走，看见了土龙子，打败其众多手下，要其放下小公主。土龙子让宝玉上来救其心上人（**选择1：不能再拖了，上**）。打败土龙子，救出小公主。土龙子却告诉宝玉，公主已经服下五行魔宫的圣水，必须在明天傍晚前到天香茶林找到东方场主要解药。小公主醒来，看见自己在宝玉怀中，十分欢喜。然而宝玉却说要在明天把她送回魔宫，小公主不解（**选择3：哎，我怎么忍心向小公主说出真相**）。不过聪明的公主还是知道了自己身中剧毒，她愿意一死，只求最后感觉到幸福。但是宝玉不许她这样，他相信一定可以治好小公主的。



第8章：茶林迷魂阵

天香茶林，东方玉环说自己就是场主，不过她喜欢宝玉叫她玉环（**选择2：还是叫你一声场主的好**）。来到茶房精舍，宝玉要东方玉环救治小公主。东方玉环却说一直只见宝玉一人，没有看到过什么小公主。宝玉一看，一直跟随自己的小公主还真的不知道什么时候不见了。东方玉环问宝玉是否做梦了（**选择1：是啊，我刚才的确做梦了，但此刻我梦已经醒来，我的确是一个人来的**）。宝玉真开始装傻，东方玉环却受不了了。打败东方玉环，宝玉准备四处查查（**选择2：先从四周的墙壁开始**）。果然有问题，不过好像需要暗码（**选择1：先从东方玉环的身上搜**）。得到暗码，打开密室，进去一看，见到了茶花，这分明就是小公主的插花技术。就这一瞬间的恍惚，一个神秘人用机关把宝玉投入了水牢。他说要折磨宝玉使其意志消沉，然后再放他出来。等神秘人一走（**选择3：在水牢四处找寻可脱身的地方**），不一会，宝玉就找到了水闸（**选择4：运气将闸门砸碎**），成功地从水牢逃了出来。向右走，听见有人在通报四处要守好门，防止宝玉出逃。怎么办呢？（**选择3：诱敌深入**）用老鼠成功地骗来一个守卫，打败他。回到刚才石头处，沿“左



－左－下”走，就在入口稍微下边一点一个不起眼的石梯处下去，终于又看见了小公主（参见地图4，A为水闸出发点，D为剧情VS处，E为出口，F为刀气恢复技秘笈）。小公主说她已经6年没有看见宝玉了，但自己天天做梦都梦见他，却似乎并不知道昨日两人的事情。小公主为宝玉泡了杯茶，要他喝。宝玉发现茶中有毒（**选择2：明知茶中有毒，还是要一饮而尽**）。宝玉告诉小公主，茶水中放了散功散，自己将在几个时辰之内成为不会武功的废人，虽然明知后果，却仍然要相信小公主；刚才已经看见珠儿在帮小公主梳头，又想到李英虹和铁温候2人不顾名誉，跑来加害自己，只有1人能命令这3人（**选择4：小公主**）。小公主听后伤心欲绝，既然宝玉如此冤枉自己，就永远不要再想见面了。这时候神秘人再次出现，他要宝玉慢慢睡去，慢慢睡去……。

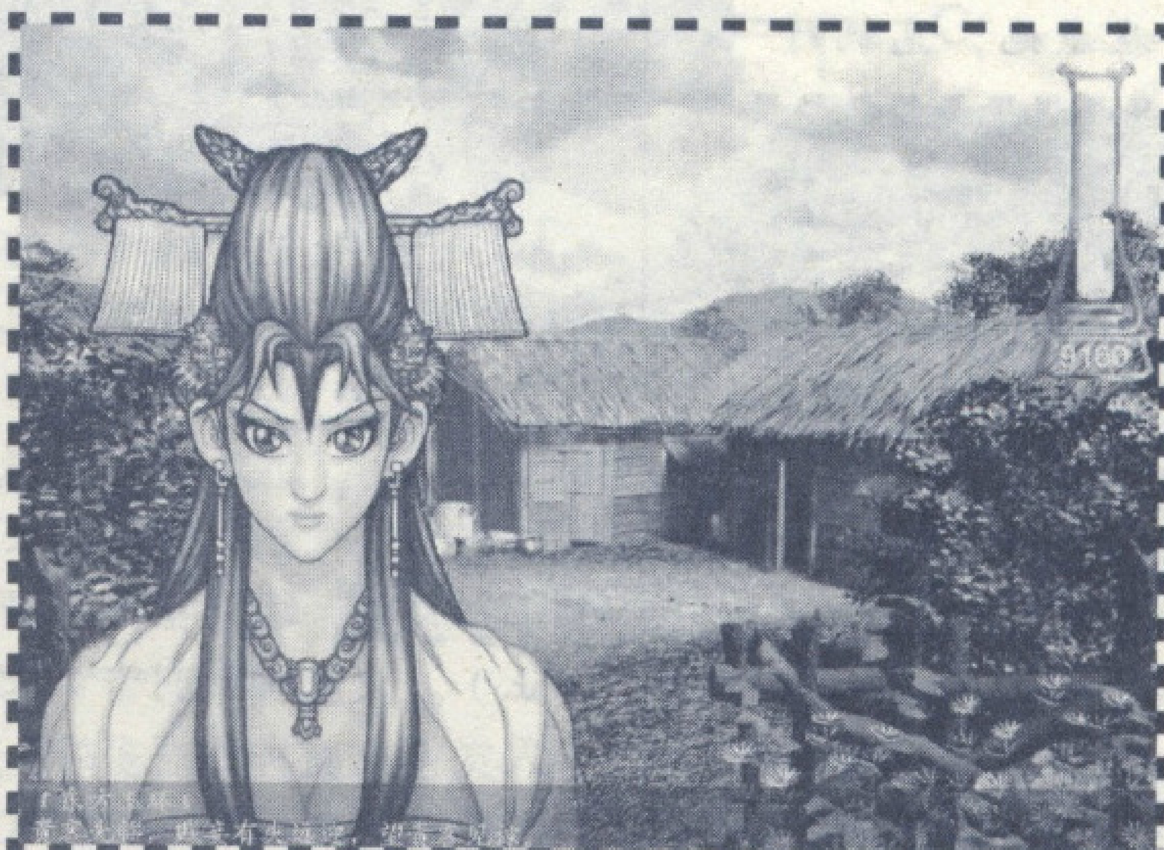
第9章：夺命无情雨

宝玉终于还是自己支撑住了，没有睡去。而神秘人这时显出了原形，原来是火魔神。宝玉知道，火魔

神是想让腊八泰山武林大会召开，引发一场武林浩劫，才可以坐收渔利。而同时这样不断考验着宝玉，定是有一件非常重要的事情想让他来做。火魔神看宝玉既然知道，就以给予解药来作为条件。没想到宝玉根本不怕，死就死吧。火魔神急了，问宝玉怎样才可帮他（**选择1：求我啊**），火魔神当然不干。数日后，



在快聚园，杨不怒和众人商量，要一边找宝玉，一边找人为宝玉不是骗子作证。冷冰鱼出言讽刺（**杨不怒选择1：跳出去质问**）。两人一言不合，就要开打。冷冰鱼的武功需要武器才能发挥最大威力，而杨不怒的武功如果使用武器却会阻碍其发挥。冷冰鱼要两人都用武器（**杨不怒选择2：此刻我若叫不用武器，定被人以为投机取巧，豁出去了**）。玩家操纵杨不怒和冷冰鱼打了起来，只要坚持9回合。当冷冰鱼要下杀招置杨不怒于死地时，才逃出来的宝玉此时已经武功全失，在后院看到这种情况（**选择2：就让我用我的鲜血来换回杨师叔的一命吧**），冲了出来为杨不怒解围。宝玉讥讽冷冰鱼（**选择1：你算准了杨师叔的淮阳鹰爪功不适宜用兵器与人对战**）。恼羞成怒的冷冰鱼要和方宝玉一战（**选择3：必死一战，避无可避，不如从容面对吧**），但见方宝玉如此镇定，冷冰鱼却有点胆怯了，正好潘济城在一旁劝架，也就算了。而不知从何处跳出的万老夫人又凑上了热闹，不过激将不成，却被反激，只好与宝玉一战，不过她是知道宝玉已经武功全失的。宝玉和万老夫人一战中，由于

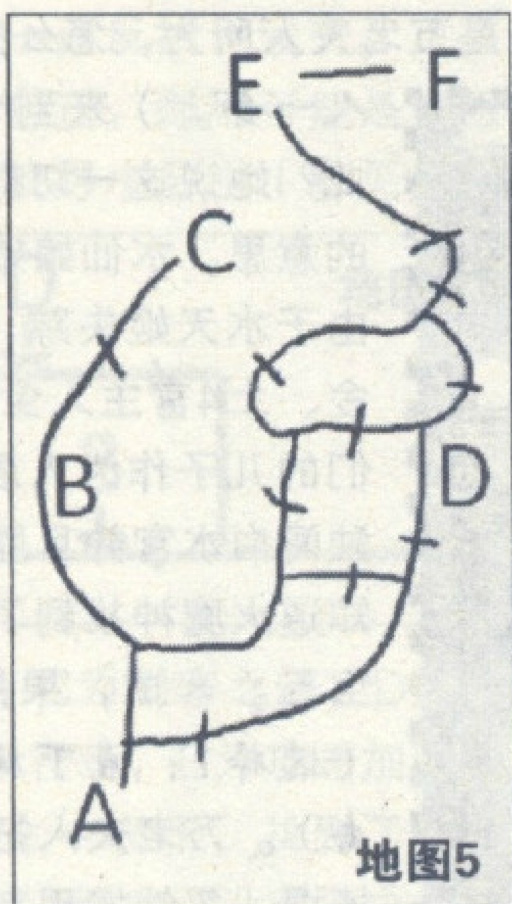


武功已经全失，所以没有绝技可用，但由于万老夫人故意放水，因此还是可以看见其全部出招的。打败万老夫人，方宝玉非常奇怪，而万老夫人还在添油加醋地称赞宝玉武功厉害。众人看后纷纷称赞宝玉武功绝妙（**选择1：今日一战是万老夫人故意败阵的，我的武功其实早已失去**）。大家以为宝玉是在谦虚，夸奖得更厉害了。回到房中，宝玉还在奇怪，这时1颗冰糖梅子带着1张纸钉在墙上，上面写着：竹林一会。显然这是万老夫人所为，怎么办？（**选择3：至竹林与万老夫人一会。**）来到竹林，问万老夫人白天为何如此？她说这一切都是五行宫白水宫宫主水仙娘娘的意思。水仙娘娘正是水天姬的母亲，几年来，由于水天姬失踪，她迁怒其它4宫，把木、火、金、土4宫主人全部逐出五行魔宫，并扣留了他们的儿子作为人质，要求他们必须找到1人敢于独闯白水宫并且胜出，才能救回其子。万老夫人知道火魔神找到了方宝玉，这样她就必须要对付宝玉。一试，果然发现宝玉已经几乎成了废人（**选择1：点下腹死穴，让他在极度疼痛中死去**）。万老夫人把宝玉丢进已挖好的坑中，正在掩埋，忽然发现有人前来，便匆匆离开了。冷冰鱼和神秘人对话，神秘人愿意帮冷冰鱼成为武林盟主，他可以让方宝玉和五大弟子都不出现，但是要冷冰鱼写下字据，奉他为兄。正说着，又有人来，两人忙躲了起来。这次是杨不怒和魏不贪，他们正在讨论为何宝玉近期会如此怪异。突然，魏不贪问杨不怒其背后的人是谁（**选择2：魏老弟既然说后面有人，我就回头看看**）。没想到魏不贪乘机打死了杨不怒。神秘人走出来，魏不贪告诉他已经把公孙不智杀了，并且准备把这些都嫁祸给宝玉。冷冰鱼看见这一切，愿意和神秘人合作。他们都没想到的是，这一切被还没死的方宝玉听见了……。

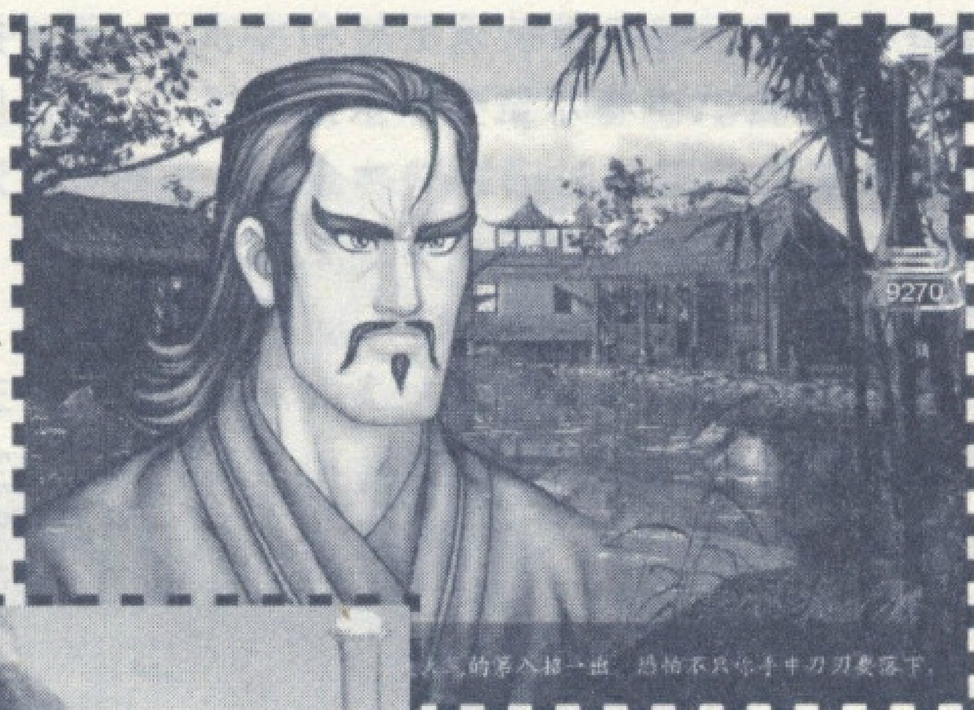
第10章：泰山英雄会

五行魔宫特制的香气引来了铁娃，他从坟墓里救出方宝玉，这一切好像是有人在帮忙。而宝玉由于万老夫人那一记毒招，反而以毒攻毒，逐渐恢复了武功。这天，完全恢复的宝玉和铁娃来到泰山，参加已经开始了的比武大会。途中竟然遇见魏不贪，他看起来已经奄奄一息，找宝玉求水喝（**选择3：这个凶手杀死了公孙二叔和不怒四叔，死了最好**）。魏不贪这才明白宝玉已经知道事情真相，他告诉宝玉几位师叔都已被暗害，而当自己没有利用价值后，也被追杀。方宝玉非常气愤（**选择1：我现在就亲手将这个凶手杀了，以祭诸位师叔在天之灵**）。魏不贪这时完全醒悟，要宝玉快快

把他解决。宝玉问谁是神秘人，魏不贪说到一半，就咽气死去。正在这时，火魔宫弟子跳出。打败他们，抓住1人，正要询问，却有人在背后偷袭，火魔宫弟子被杀。看到五行魔宫参与泰山大会，宝玉让铁娃在明处，自己则躲在暗处，力图找出阴谋的主使。向上来到岔路，有火魔宫弟子偷袭，打败他们（参见地图5，A为出发点，B为飞燕疾风剑秘笈，C为王者之魂，D为防御辅助技秘笈，E为剧情VS处，F为出口）。在岔路迷宫按"右－右－右"行走，听见走在前面两人说他们背负着火魔神特制的火药，这些东西威力巨大，只要点燃，山上的人都跑不了。继续向上，打败两个火魔宫弟子。再向上，听见背负火药的人告诉他们队长，炸药已经埋好。宝玉立刻冲上去教训了他们，并令其将炸药全部拆除，而后向右来到一个山洞，这里有很多棺材。宝玉要调查一下这些棺材，让铁娃先去参加擂台比武，特别叮嘱如果出现小公主，要把她盯住。宝玉见棺材上写着诸如欧阳天骄等武林人士的名字。正在调查时，有人来了，宝玉连忙躲了起来。来的两人是来抬棺材的，原来这些都是用来装战败者的，看来比武相当激烈。听两人说，和宝玉交过手的人果然都没有再次出现在擂台上，而更加奇怪的是一名叫做玉娇龙的女孩进入了总决赛，还听他们说到了铁娃，他也成功进入了决赛。等他们准备离去看决赛的时候（**选择2：趁他们离开，想办法混入他们中间**），宝玉跳出，点了一人的穴道，然后冒充此人进入了会场。一进去，宝玉就看见了莫不屈和石不为两位师叔（**选择3：暂时待在原地，见机行事**）。丁老夫人和万子良在主持会议，要大家不要出手太重，不然死伤会更加惨重。第1场是潘济城对蒋笑民。准备开始的时候，潘济城自问胜又如何，败又如何，突然觉得没有意义，宣布放弃。下面围观的人大骂，宝玉却知他才是真正的英雄。第2场是冷冰鱼对玉娇龙。原来玉娇龙就是小公主（玩家操纵玉娇龙和冷冰鱼对战，将对手生命打到2000以下），10回合后，观战的人都以为冷冰鱼胜局已定，冷冰鱼也准备发出最后一击，他却突然死掉了。众人都不知是怎么回事，



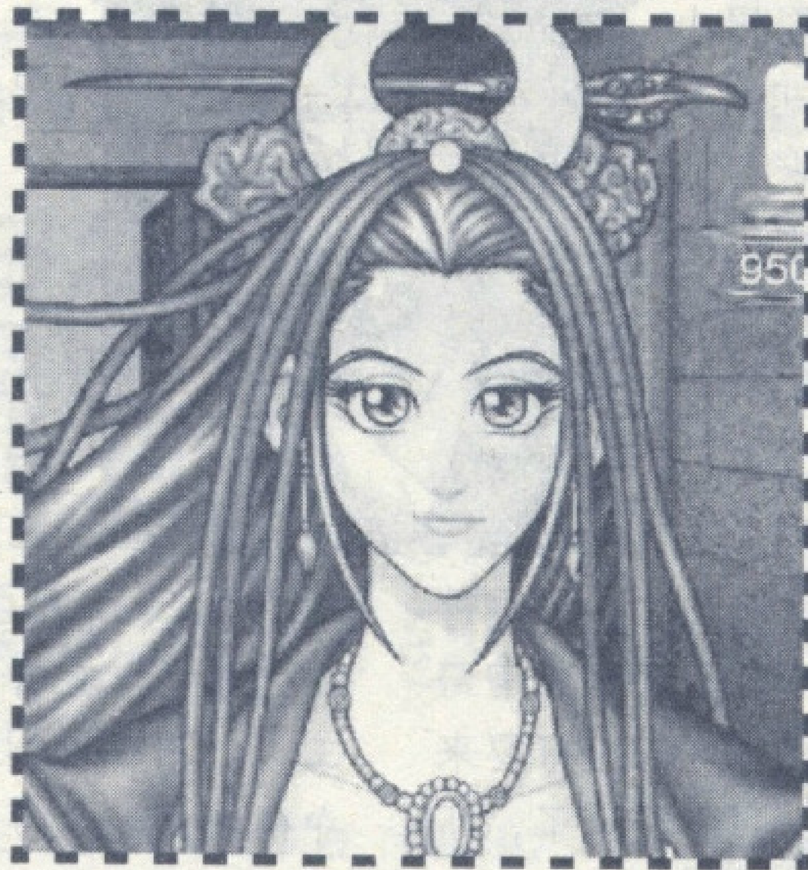
地图5





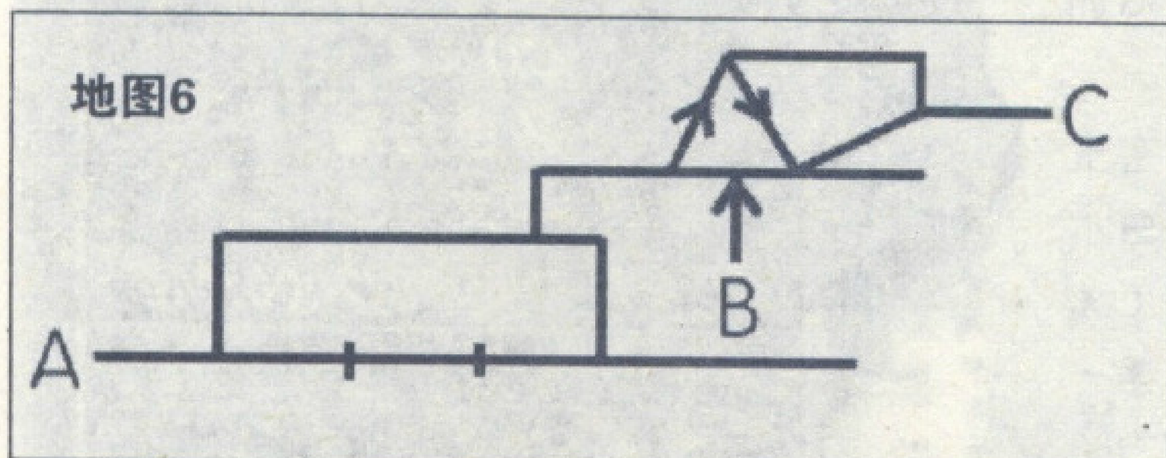
只有宝玉看出小公主用了暗器。得胜的小公主非常得意，让还剩下的4人一起上。这话惹怒了公孙红（玩家操纵小公主迎战公孙红，将对手生命打到2000以下），15回合后，又在众人都以为公孙红会获胜的时候，小公主又要放出暗器。方宝玉在下面看在眼里急在心中（**选择1：我不能再让小公主以暗器伤人了，我要出手阻止**）。而这时，台上两人竟要同时出招（**选择3：同时抓住公孙红的天龙棍并制止小公主使用暗器**）。宝玉跳上台去，制止了两人的性命相搏。但当台下的人看见是方宝玉时，却纷纷叫嚷要为武林除去这个杀师叔的魔头。铁娃挡住了一批人，打败两人，却见人还是不断涌来（**方宝玉选择1：不洗清冤情，我宁愿站在这里，绝不退后**）。宝玉、铁娃和小公主又合力打败了4人。然而冲上来的人更多了，小公主让宝玉想办法（**选择1：向火魔神求援**），答应火魔神去白水宫一趟。火魔神命人点燃一处火药，地动山摇的响声震住了人群。宝玉乘机开始说话（**选择2：我现在要在大家面前将我满腔的冤枉全说出来**），言明是火魔神陷害了自己。台下的石不为让铁娃和火魔神拼命，铁娃真的听进去了（玩家操纵铁娃和火魔神一战，将对手生命打到2000以下）。打斗了10个回合，方宝玉制止住铁娃，说这样就不能洗刷自己的冤情了。宝玉此时已经明白，石不为是为了不让自己说出真相（**选择凶手1：石不为**），火魔神也作证是自己收买了石不为。不过众人还是不太相信，这时峨嵋掌门铁髯道长突然来到，石不为正是出自峨嵋派。他带来了公孙不智。见到公孙不智，石不为想要逃跑，方宝玉追上去打败他，把他拦了回来。公孙不智说当发现有人处处和大家作对时，他就穿上了金丝甲以防万一，这果然挡住了魏不贪的暗器，而后找了一个尸体让他们以为自己已死去。石不为见事情已经败露，叫出帮手，却仍然败在方宝玉的手下。石不为看已无路可逃，便自杀一死了之。铁髯道长觉得是自己失职，对不起峨嵋列祖，想要自尽（**宝玉选择1：出手阻止**）。火魔神此时告诉大家，主谋并不是自己。但众人觉得火魔神作恶多端，不能轻易放走。火魔神威胁说他还可以点燃火药，宝玉告诉他火药已被拆除了。铁髯道长问宝玉如何处置火魔神（**选择2：晚辈岂敢擅作决定**）。铁髯道长要火魔神改过自新，放他一马。走之前，火魔神问宝玉去白水宫一事（**选择1：一诺千**

金，我说到定会做到），火魔神把五行魔宫位置图交给宝玉后便离开了。无数武林人士刚才见了方宝玉的惊世武功，要其再露几手，铁髯道长也想和宝玉一比高下（宝玉选择3：晚辈怎敢与前辈动手）。铁髯道长直言，学无先后，能者为尊，更是邀请公孙红、梅谦、蒋笑民与其组成剑阵。宝玉见此情况，只有选择1：遵命，破此剑阵，打败4人（宝玉VS四大高手是本游戏最难的一战，最好通过天地之魂将刺客之魂和一个当前最出色的3级武魂合成并装备，然后注意在战斗中保持刀气，并参考上文的对手出招表来猜招应对。老实说，即便如此，在不修改的情况下想获胜还是要靠3分运气的）。众人惊呆，这相当于200年的功力啊！看来方宝玉已经是世上绝无敌手的武林第1了！见此情况，小公主又要离开，却被牛铁娃看住。两人正在吵架，多年不见的铁金刀突然出现，他给众人送上一个帖子，这正是白衣人的战帖："十五日后，再访中原！愿有能人，赐我一败！"回到快聚园，大家劝宝玉为了天下武林，不要再去白水宫（宝玉选择2：我既答应别人，就不能毁约）。大家又劝：这是为所有中原习武之人的心愿着想啊（宝玉选择2：请让晚辈再思考一下吧）！

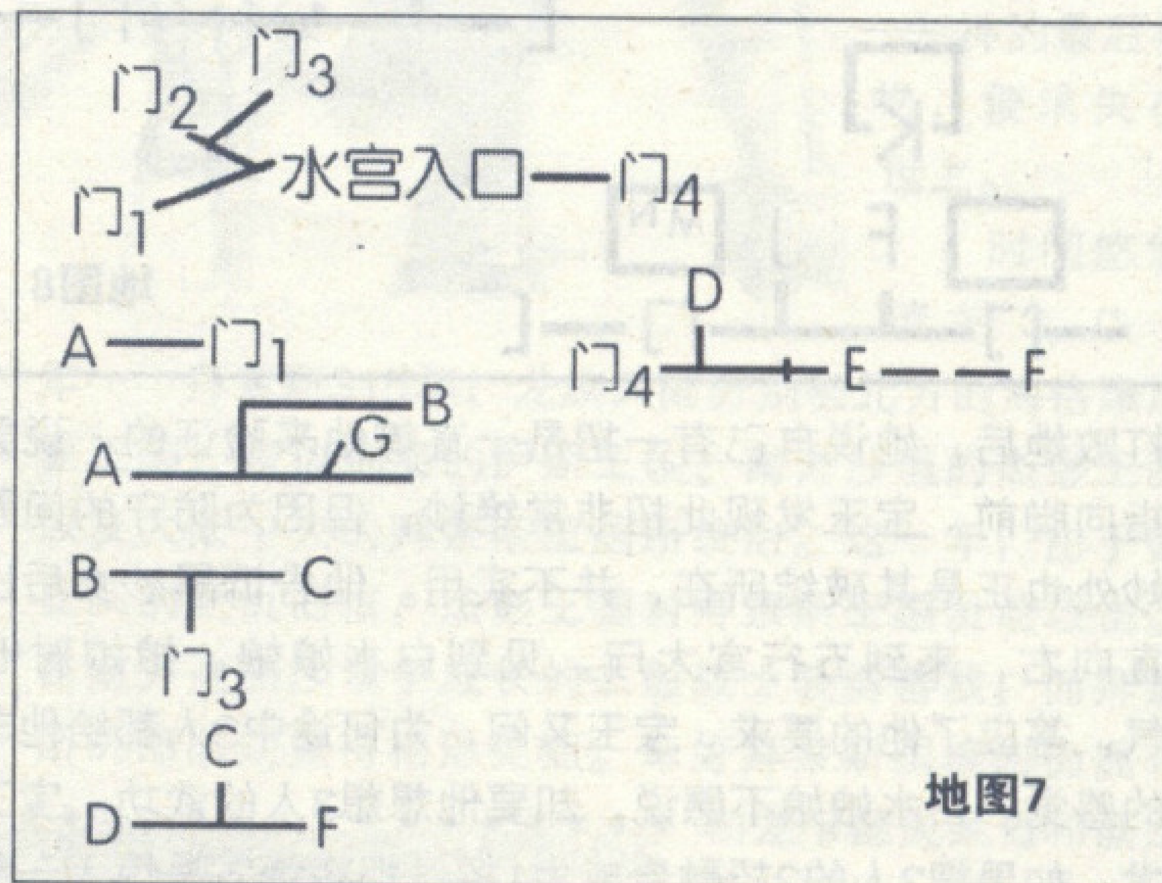


第11章：神秘五行宫

万竹山庄，宝玉在晚上带着小公主准备逃跑，却被早已守候的公孙不智挡住，不过他理解宝玉的选择，愿意自己向大伙解释。平阴郊外，小公主累坏了，埋怨宝玉为何要跑得如此快。宝玉说是为了甩掉几个跟踪的人，不过还是有一位跟了上来，正是蒋笑民。他要宝玉到竹林中说话，却突然一剑杀来。打败蒋笑民后，蒋告诉宝玉，很多武功中有一招绝命一杀，这种招式一般在对手不提防的情况下发出，一招



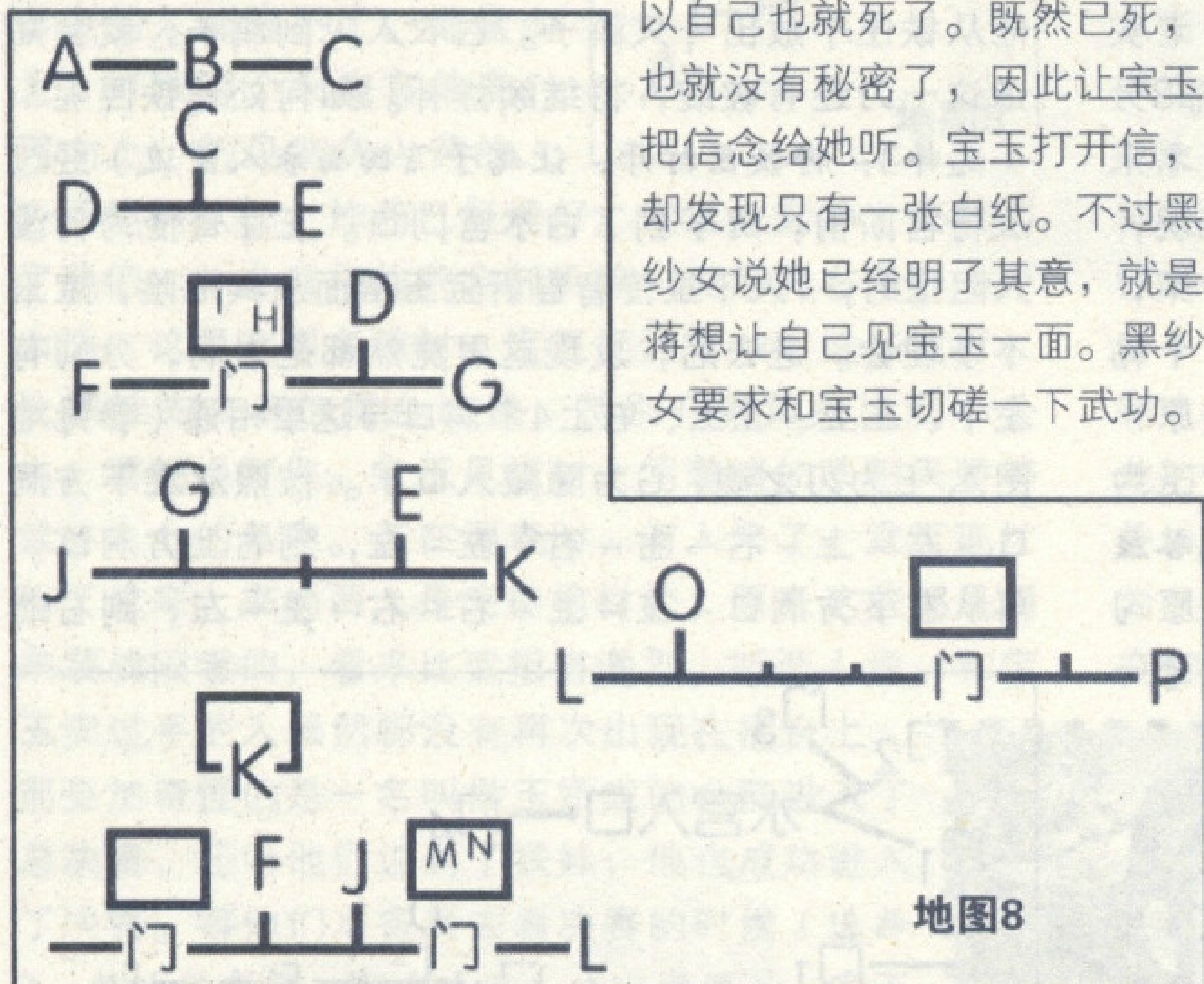
致命。它甚至比一般的武功更加重要，如果宝玉能防得住，那么对和白衣人一战大有好处。宝玉已是天下第1，天下练武之人都会以杀死他为骄傲。蒋笑民要宝玉杀了他，宝玉不愿意，他竟以性命相搏。临终前，要宝玉帮忙做一事（选择1：无论如何，尽管开口，一定办到）。蒋托宝玉帮他把一封信送到软红山庄，交给星星小楼的主人。在安平客栈，小公主正在看地图，她告诉宝玉，马上就要到白水宫了。为了不让疯狂的武人追上来，宝玉拉着小公主继续赶路（参见地图6，A为出发点，B为心眼技秘笈，C为VS铁金刀处）。向右走，发现被包围了，并且感觉出这些人的武功不是中土的，但无论如何还得走下去。一直向右，走到可恢复力气处，再往左向上。然后再一直向右，遇见铁金刀。一路上的东瀛杀手都是他布置的，现在他想把一件东西给宝玉，名叫"一刀"。这是白衣人要他交给中原武功最强人的，不过一招既出，必要见血，必有命丧。打败铁金刀后，铁让宝玉帮他从铁匣中放出一只鸽子。白衣人见到鸽子，就会知道这一刀还有破绽，将继续弥补。如何处理铁匣呢？（选择3：将铁匣打开，让鸽子飞回白衣人身边）经过五行宫阶前，终于到了白水宫门口。正在奇怪为何没人阻拦时，1人千里传音告诉宝玉里面及其危险，宝玉不予理会。进去后，发现这里竟然都是岩洞，分别有左下、左上、正上、右上4个洞口与这里相通（参见地图7，E为刃之魂，G为隐藏入口）。按照从左下方洞口－左－上－右－右－右－左－左，到右上方洞口，再从左下方洞口－左－上－右－右－左－左，到右上



地图7

方洞口，再从左下方洞口－左－上－右－下，到右上方洞口（必须在水宫外部转一圈后返回入口，方可入门3继续剧情）。小公主觉得不对，方宝玉说如果水天姬在这里就好了。这一下可把小公主气跑了，宝玉赶紧跟着去找。由左下方洞口－左－上－右，遇见中年剑客。他告诉宝玉这里已经离白水宫中枢很近，宝玉问他是谁，他不说，却要宝玉接他一剑。打败他后，发现是乾坤杀手剑。中年剑客说见过两次此剑法却还有性命的人不多，看来能克制宝玉的招数已经很少了，不过至少还有3招，说完就匆匆离开了。宝玉在左

边发现中年剑客的踪迹，一路跟随。从下一个场景的右边进入以前没有打开的通道，来到白水宫（参见地图8，A为入口，B为VS白三空处，H、I为钥匙，开启包括M、N所在秘室的门，M为武者之魂，N为天地之魂，O为星星小楼，P为出口）。向右走遇见神秘老者，宝玉知道这又是考验，不用多说，开打吧。打败神秘老者，发现这是白衣人自创的那一刀，不过与铁金刀相比杀气不足。由右－左－左－右，在这里竟然看见了软红山庄、星星小楼。这不正是蒋笑民要他送信的地方吗？（**选择1：无论如何，也要将信送到**）在门前，宝玉大叫主人，却有个神秘人说主人已死（**选择2：算了，既然小楼的主人已死，蒋笑民的信也就……**）。神秘人说自己就是这里的主人，不过自己已经死去。宝玉非常奇怪（**选择1：进去看个究竟**）。进去后，黑纱女问他为何要来（**选择2：在下为送信而来**）。黑纱女知道蒋笑民已经死了，所以自己也就死了。既然已死，也就没有秘密了，因此让宝玉把信念给她听。宝玉打开信，却发现只有一张白纸。不过黑纱女说她已经明了其意，就是蒋想让自己见宝玉一面。黑纱女要求和宝玉切磋一下武功。



地图8

打败她后，她说自己有一招是一直等他来验证的，说罢以剑尖指向脚前，宝玉发现此招非常绝妙，但因为防守的问题，其绝妙处也正是其破绽所在，并不实用。他告诉黑纱女后出门，一直向右，来到五行宫大厅，见到白水娘娘。娘娘对他非常客气，答应了他的要求。宝玉又问，为何途中3人都给他非常熟悉的感觉。白水娘娘不愿说，却要他想想3人的武功。宝玉受到启发，如果把3人的3招融合成为1招，那将绝对是惊天一剑。但如何融合呢？宝玉苦苦思索……。

离白衣人再到中原的日子越来越近了，直到还剩4天，宝玉终于领悟到了“天人合一”（记得用情节点使其学会）。白水娘娘见此情景非常高兴，要他快去东海，但宝玉却不愿走（**选择2：虽然我应当立刻赶往东海，但此刻我要等小公主，宁等一生**）。宝玉说，自己一生为两个人活着，第1个是白衣人，为了战胜他；第2个是小公主，所有成就都是为了给予她。说到感人处，小公主突然冲了出来。铁髯道长、火魔神、公孙不智等人也出来，原来这一切都是考验，为了让方宝玉迅速成为一代武林大师。宝玉向他们告辞，和小公主一起向东海赶去……

第12章：无敌最寂寞



决战海滩，半天之内，白衣人已杀无数中原武林人士，尸体成堆。众人说方宝玉不见了，应该让清平门下5徒弟来送死。金祖林听后想以死相拼（**选择1：不屈和不智此刻不在，就由我金祖林代他们一死**）。没想到白衣人不愿再杀这些平庸之辈，哀叹中原武林无人。白衣人正在失望，方宝玉终于来到（**选择1：没错，我就是能赐你一败的方宝玉**）。白衣人问宝玉为何习武（**选择2：为了守候所爱的人**），又问如果宝玉双亲和爱人都被人抓走作为人质，必须牺牲自己救回1个亲人，他会怎么办（**选择除了3：“不顾人质死活，全力驱杀敌人。”以外的**）。宝玉回答宁愿自己一死，也要救下亲人。白衣人最后一问，真的有把握打败对手吗？（**选择1：能！**）白衣人大笑道，仁人君子，抛不开情字的人，怎么可能战胜对手？自己如同在武道的顶端，感受的孤独没有人能知道。但方宝玉认为，武道也是人开创的，必然会有情字在其中。既然互相不能说服对方，就以掌中3尺秋水来定夺真理吧！天昏地暗的一场较量，方宝玉打败了白衣人……当宝玉一剑刺穿白衣人胸膛的时候，白衣人缓缓倒下。在美丽的海边，白衣人说：“谢谢你……没有人知道，像我这样的人活在世上是多么的寂寞。所以今天，谢谢你……。”

◆游戏侠创作室：水寒、霄天

88

制作	海豚蜂工作室
发行	智冠科技
载体	CD×4
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win 98/2000/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

《龙族》线上游戏的架构是根据李荣道的小说DragonRaja改编而来的，这部小说于1998年在PC通信Hitel杂志连载后大受欢迎，在1998年一年内创下售出150万册的纪录，造就了许多奇幻文学迷。游戏以小说为背景，以Origin公司的著名的《网络创世纪》（Ultima Online）为设计蓝本，以“龙与地下城”体系为架构，创造了一个神奇的魔幻世界。



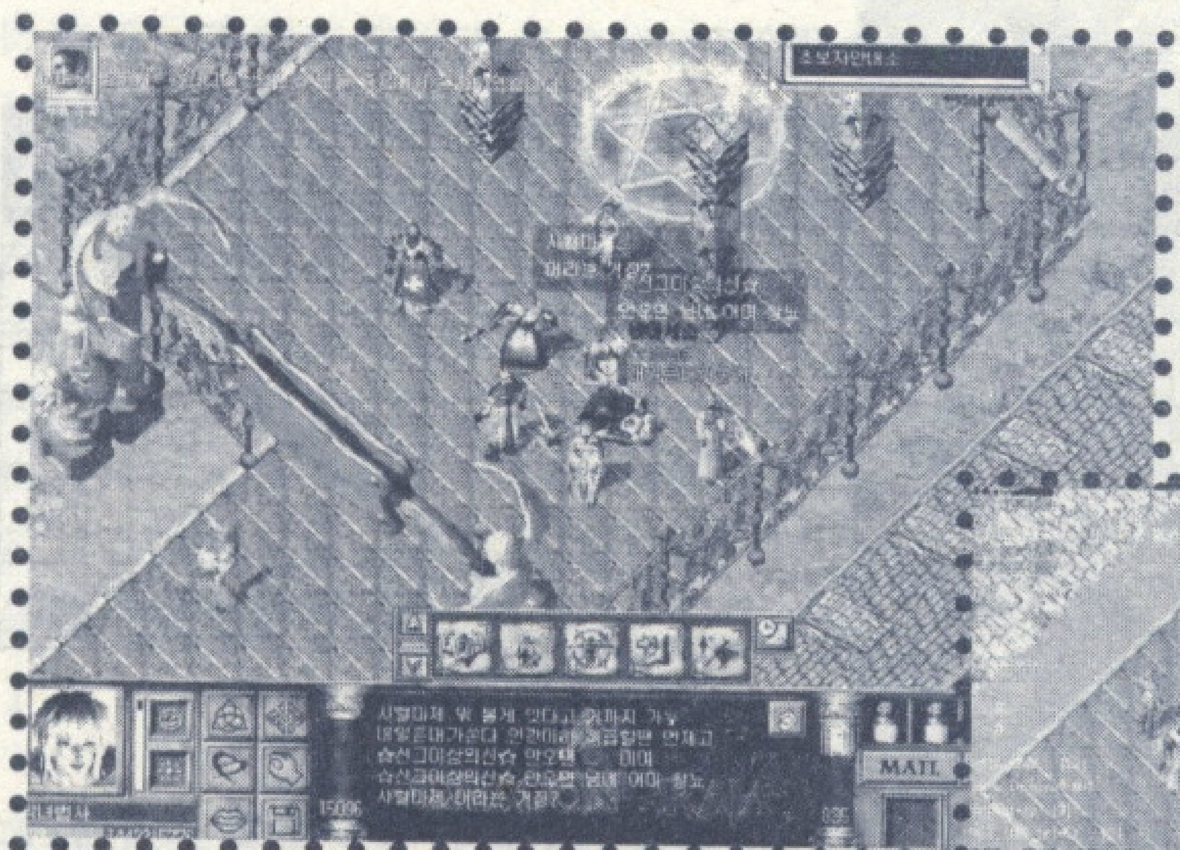
龍族 DRAGONRAJA

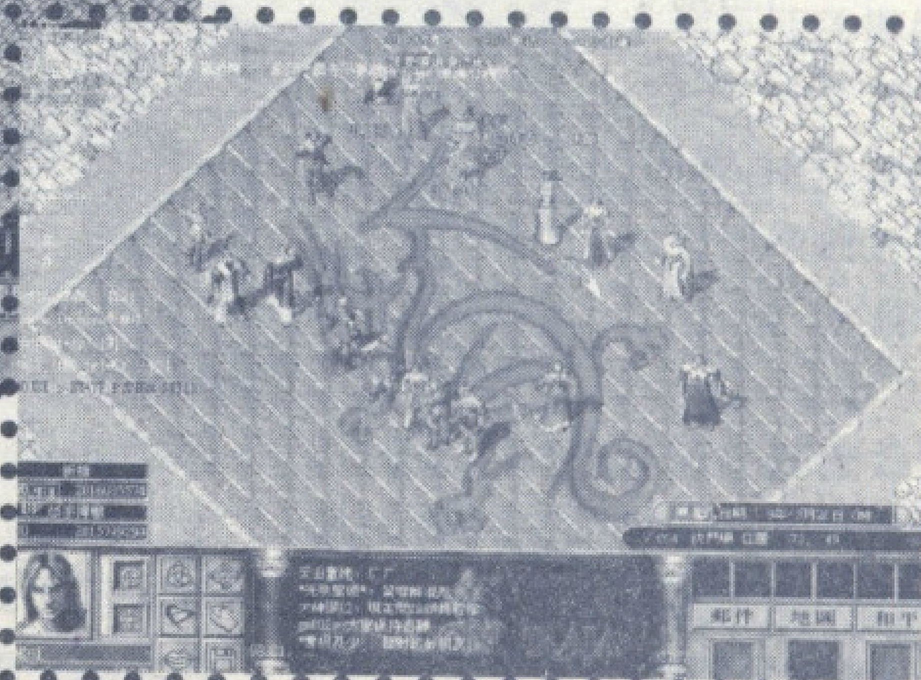
我的遊戲 我主角



背景故事

龙亘古时，天地浑沌，优比涅与贺加涅斯神创造了龙族大陆。在龙族大陆上，生存着八大种族，为首的种族称为龙族。龙族不但拥有天赋的智慧、上天下海的本领，还能够施展高超的魔法，龙族之王“神龙王”更握有传说中能够掌控种族命运的八颗宝石之一的龙之星。在那样弱肉强食的世界中，人类显得渺小而无能为力。直到人类最伟大的屠龙英雄——路坦尼欧大王，带着诸神的祝福诞生，在“魔法之秋”之际，率领着大法师亨德列克以及八位勇敢的骑士——杰洛丁、吴塔克、堪德里、拉因伯格、车奈儿、伊斯、贺直里、梅达洛，和龙族进行了一场天地变色的大战，打败了神龙王。然而就在最后关头，初雪飘下，路坦尼欧大王的“魔法之秋”刹然结束，失去了奇迹的力量，路坦尼欧大王最终没能杀死神龙王。神龙王在哈修泰尔侯爵的协助下，逃进了“大迷宫”里，由上古开始的神龙王统治期也就此宣告结束。





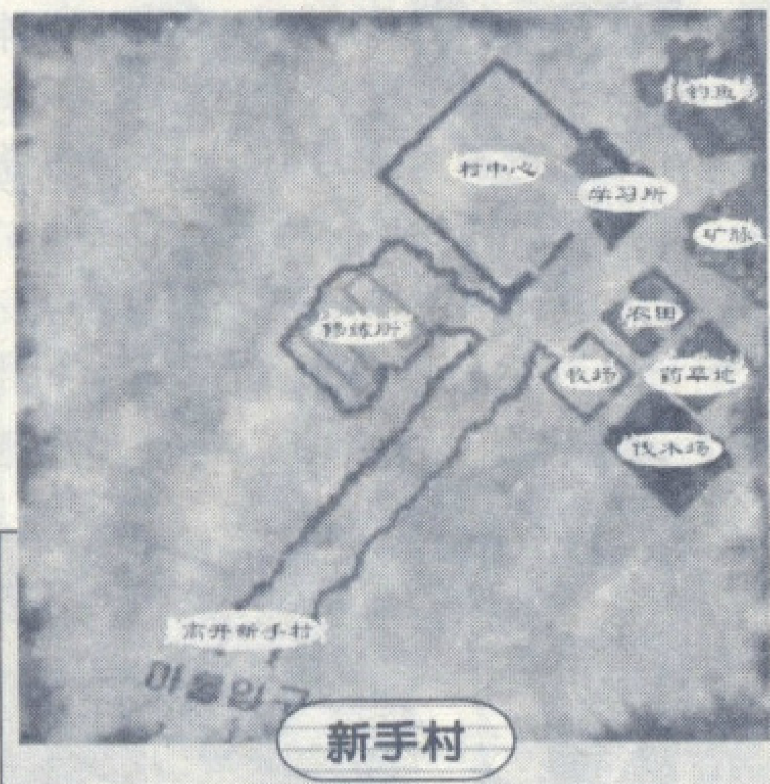
在击败神龙王之后，路坦尼欧大王建立了拜索斯王国，并夺得了龙之星以外的其他7颗宝石。大法师亨德列克一心希望通过这“八星球”的神奇魔力使各种族更臻完美，而路坦尼欧大王却认为，各种族必须靠自己的力量发展，并对自己所选择的命运负责，与“八星球”无关。于是，由于双方意见的冲突，路坦尼欧没有经过亨德列克的同意便毁掉了手上的7颗宝石。亨德列克为此非常愤怒，与路坦尼欧恩断义绝，他将一切希望寄托在仅存的龙之星上，于是亨德列克只身前往大迷宫去找神龙王，然而神龙王却告诉他，八星球并没有他所想象的神奇力量！长谈之后，他们才发现，龙族与人类之间的误会竟如此之深！为了停止人类与龙族互相残杀的宿命，亨德列克与神龙王耗尽法力，用龙之星创造出龙魂使，第一个龙魂使就是当时在他们身边的哈修泰尔侯爵。神龙王应许哈修泰尔家族在三百年内都拥有龙魂使的血统。就这样，八星球——神的最后礼物，便消失在世上。

时间悠悠流经300年……拜索斯315年，龙族大陆分别被北方的海格摩尼亚王国、东边临海的伊斯王国、南方沙漠的杰彭王国以及大陆中央的拜索斯王国所统治。这一年，由于彼此间的新仇旧恨，杰彭王国对拜索斯王国发动攻击。在南方炎热沙漠中成长的杰彭战士骁勇善战，而拜索斯的部队则显得相形见拙。幸好拜索斯国境内仍拥有白龙卡瑟夫莱母和蓝龙吉古烈德。通过龙和所属龙魂使的威力，拜索斯得以维持不败。然而杰彭以闪电战术奇袭了拜索斯的圣地卡拉尔，并攻下拜索斯中部的大城雷诺斯，杰彭接着朝第二目标贺坦特城发动攻势。拜索斯王国在贺坦特四方布置了结界石，建立起强大的魔法结界，双方部队就在雷诺斯与贺坦特之间展开了对决……

王国概况

一、拜索斯

建国背景：当魔法之秋来临时，路坦尼欧为了脱离神龙王的支配而起义，与梦想着实现各种族大同的魔法师亨德列克结缘，拜索斯王国即在他们两人结缘后建立。



新手村

宗教：拜索斯崇信优比涅与贺加涅斯两位神，只要人们崇信的神之律法对拜索斯王国无害，拜索斯国王就不会制止。

地形：路坦尼欧大王将王国建立在大陆中央，因此大部份为丰沃的平原，另外因为有很多森林地区，故也有很多怪兽栖息。

国家特征：拜索斯尊重个人自由及意志，崇尚正义和骑士精神。

二、杰彭

建国背景：被称为“海之子”的当时最英勇的军人——美讨尼匹雷斯君主，为了对抗当时势力最大的雷达哥伦王国，率兵到东部建立了杰彭王国。

宗教：以尼林为主要宗教。尼林代表意志，和杰彭的英勇精神不谋而合，所以国内到处是尼林的肖像。

地形：以前应该是个降雨量充足的地方，现在却是沙漠地形，因四年诅咒而被掩盖的古代杰彭王国的城市底下藏着巨大的迷宫。

国家特征：杰彭王国讲究没有私心、全心奉献，让全体杰彭人民共同享受王国的权利与荣耀。

三、伊斯

建国背景：和路坦尼欧大王一起攻打神龙王的八骑士之一“伊斯”，为表彰自身之丰功伟业，将龙族大陆红色山脉以东的封地建为伊斯王国，在耶利尼特大王北伐之后已被承认为一独立的国家。

宗教：伊斯信仰的主神是象征蔷薇和正义的欧雷姆神。伊斯王本身也是欧雷姆的信奉者，他称伊斯骑士团为公益骑士团。此外也有其他人信奉许多不同的宗教，在优比涅与贺加涅斯之间达到和谐的状态。

地形：伊斯位于山脉和大海之间。天气虽然暖和，但暴风雨也常见，西边横亘着红色山脉，东边则是由于有一位传说中的渔夫格里欧西尼亚的海上壮烈事迹而吸引了人潮，建立了城市。北边是充满神秘的永远森林和龙安身之处的Kahran Dragoniaan。

国家特征：虽然使用和拜索斯一样的语言，但大部分的人讲海格摩尼亚语，也通晓杰彭语。主要以小规模的渔业和贸易为主，有非常发达的饮食文化。伊斯非常慎重的和拜索斯、杰彭、海格摩尼亚发展外交关系。

职业类别

在《龙族》中有战士、盗贼、弓箭手、巫师及祭司等5种职业供玩家选择，战士是《龙族》里最强悍的肉搏战高手，体力超强、善于战斗；盗贼是最全能的职业，有各式各样的特殊技能，诡计多端、偷抢杀掠最有一套；弓箭手必须有杰出的敏捷度才能百发百中，他们总爱在暗处藏身，狠狠给敌人致命一箭；巫师是神秘力量的召唤者，魔力之学的艺术家，既能够召唤足以毁天灭地的陨石，也可以发出开山破石的闪电，可以说巫师是《龙族》中最具毁灭性的职业；祭司掌管生死及大自然的力量，对神虔诚的信仰是他们力量的来源。祭司拥有最强的治疗法术，甚至能够让死人复活，在冒险队伍中是绝对不可缺少的重要职业。

各职业间的相克关系为：盗贼→巫师→战士→弓箭手→祭司→盗贼。例如，巫师对战士是克制关系，而对盗贼则是被克制关系，对其它职业则是对等关系。各职业的上限值为：

职业	力量	敏捷	体质	智慧	智力	魅力	耐力	移动力	士气	运气	魔法能量	神圣力量
战士	600	200	600	225	225	200	100	150	100	100	150	150
盗贼	250	400	450	250	250	200	100	350	100	150	150	150
弓箭手	200	500	450	275	275	200	100	300	100	100	150	150
巫师	200	300	350	200	550	200	200	150	100	50	250	250
祭司	300	200	450	480	200	200	170	150	100	50	250	250

生活与工作

龙族的世界就像真实的生活一样，玩家必须赚钱养活自己、喂饱肚子（吃了食物才会有体力，不然会走不动喔！）。有了钱，就可以去商店大采购。在面包店可买到与食品有关的商品，在占星术士那里可买到药水、魔法书等物品，在酒店可买到酒，在弓箭店可买到发射类武器，在衣服店可买到衣物，在农场可买到与农作物相关的物品，在肉铺可买到肉和皮革，

在木工店可买到木制品，在草药店可买到各种草药。购买方法是点选商店老板NPC（也可以在老板周围打入“/boss”），此时玩家角色必须是在和平模式，若



在战斗模式下点NPC则会攻击NPC导致PK值升高，可能会遭到警卫的攻击。点选NPC后会有各种不同的选单出现，按“购买”键，则会出现物品的图案，选择其中一个物品后按“确定”键就会购买该物品；要卖出物品时按“卖出”键，然后将自己的物品窗口打开后点选想卖的物品后按下“确定”键即可。要注意的是，玩家在购买装备（包括武器、服饰）时，其等级（能力）必须符合该物品的属性才可以购买，否则玩家有再多的钱也买不到！另外玩家间也可以进行交易，方法是先打开物品窗口，按住Ctrl，再用左键拖住要给的东西（物品、装备、金钱皆可）移动到别人的身上，然后再放开左键就会出现交易窗口，查对物品的内容是否正确后在对方栏上打勾即可。你可以一次交易多个物品，只要把东西都拖到交易对象身上就OK了。



玩家一进入《龙族》便要选择一项工作技能维生，在游戏进行过程中，所有工作技能都可以在各公会中付钱学得，只是一开始玩家选择的工作其能力值会比较高，并且在游戏过程中增加得比较快。如果玩家愿意的话，可以学习所有的工作技能成为专家（Grandmaster）。职业技能的成功率和生产活动的产量是依照技能值的高低决定的，工作技能的数值是从1-100，依据这个数字的不同，工作成功率从最小的20-25一直到最大的80-90，这表示就算能力值是最小的，做事的时候也至少还有20%的成功率，而能力值就算已经达到最高，也还会有失败的风险。

1.农夫（Farmer）：如果选择成为农夫，他基本的工作技能(Job Skill)就是Farming。Farming包含了3种技能：开垦（Reclaim，必备工具是铲子）、播种（Sow，必备工具是种子）、收割（Havest，必备工具是镰刀）。可以在某块土地上开垦、种植谷物，谷物长大收割后可拿去卖钱，跟其它职业相比，从播种到收割所花的时间是其它职业的2-3倍以上，但一次所能得到的金钱也比较多。

2.矿工（Miner）：如果选择成为矿工，他基本的工作技能就是Mining，里面包含探矿（Detect Mineral）、矿物开采（Mining，必备工具是十字镐）、矿物提炼（Refine，必备工具是矿炉）3种技能。先要找到隐藏的矿脉，再用十字镐把矿挖出来。挖出的矿石可以直接拿去卖，也可以提炼之后卖更高的价钱。

3.渔夫（Fisher）：选择渔夫，基本的技能就是捕鱼（Fish-hooking），一开始是钓鱼（Fish-hook，必备工具是钓竿），熟练之后也可以学会网鱼（Netting，必备工具是鱼网），一次可以抓到更多的鱼。鱼是烹饪的材料，可以卖给食品店。

4.樵夫(Lumberjack)：樵夫基本的能力是伐木(Cut-Down)，包括砍树（Cutting，必备工具是斧头）与制作木材（Lumbering，必备工具是锯子）这两种。利用斧头把树砍下来，就变成原木。原木可以直接卖给木工厂，但是如果能制作成木材，就能卖比较高的价钱。

5.屠夫（Butcher）：选择屠夫的话，就会有屠宰（Butchering）技能，必备工具是屠宰刀。可以从死去的动物或怪物身上取得肉跟皮。一般来说杀牛可以取得牛肉，但有时杀了怪物也可以拿到不明的肉块，但在玩家操纵的人物或NPC身上得不到肉。

6.挖掘草药者（Herb-digger）：如果选择成为挖掘草药者，他基本的工作技能就是挖草药（Herb-Digging），里面包含寻找药草（Detect Herb）、挖药草（Digging，必备工具是锄头）以及研磨（Makepowder，必备工具是杵与钵）3种。他像矿工一样要先去寻找，找到了再把草药挖出来。草药是制作药剂的材料，所以能够以很高的价格卖给魔法师，但寻找药草这件事跟其它工作比起来是相当困难的。

7.牧人（Herdsman）：牧人基本的工作技能是放牧(Herding)，其中包括赶牲口（Herding，必备工具是牧羊人手杖）、挤牛奶（Milking，必备工具是桶）、剪羊毛（Shear，必备工具是剪刀）3项，其中挤牛奶跟剪羊毛是累积了某些程度的能力值之后才能学会的。赶牲口是让好几只动物一起移动的能力。剪羊毛需要剪刀，可以获得羊毛，羊毛是线的原料，线是布的原料。

8.木匠（Carpenter）：选择木匠的话就会有木工（Carpentry）的技能，必备工具是拔钉锤。有了这种技术，就可以用木头当作材料制作杖类武器或各种工具。由于买武器的人很多，所以这应该算是蛮赚钱的一种行业。

9.铁匠（Blacksmith）：选择铁匠的话就会有打铁（Blacksmith）的技能，必备工具是锤子。这种技能是利用铁做出各种的武器与盔甲，这些东西都是战士的必需品，所以算是畅销商品之一。

10.厨师（Cook）：选择厨师就会有烹饪（Cooking）的能力，必备工具是锅，可以将蔬菜及动物的肉块做成菜肴。玩家操纵的人物除了生命值（Life）以外，还有一个类似的健康值（Health），在激烈运动跟战斗之后都会大幅减低，而食物可以补充这个值，所以在战斗后以及工作生产劳动后都必须要购买厨师做的菜。

11.裁缝师（Tailor）：选择裁缝师的话就会有制作线（Tread，必备工具是纺车）、织布（Clothing）及裁缝（Tailoring，必备工具是剪刀）的技能。要做衣服，就要先用羊毛制成线，再把线织成布，再用裁缝技术将布做成衣服，或者直接用兽皮制作皮甲。

12.制弓箭者（Bow-craft/Fletcher）：可以用木头制作的武器，除了杖类之外还有弓和箭，这必须要有制弓和制箭技术才能做得出来，必备工具是圆刀，品质越好的弓和箭其杀伤力越强。



13.炼金术士（Alche-mist）：炼金术士可以利用药草制作药剂，或者利用矿物制作玻璃瓶或特殊的箭头等。炼金术（Alchemy）可以区分为制作药水（MakePotion，必备工具是炼金术研究所的试管）、制作金属（MakeMetal，必备工具是炼金术研究所的火炉）、制作空瓶（MakeBottle，必备工具是炼金术研究所的试管）3种技能。

14.制蜡烛者（Candlemaker）：制蜡烛者拥有制作蜡烛（Candlemaking）、蜂蜡加工（Waxing）两种技能，必备工具都是蜡烛店的火炉。蜡烛是照亮暗处的工具，可以说是人人必备的东西。

15.商人（Merchant）：商人并没有特殊的工作技术，只是要把对商业活动有利的一般技术（General Skill）及知识（Knowledge）先学起来就可以开始做了。



角色技能

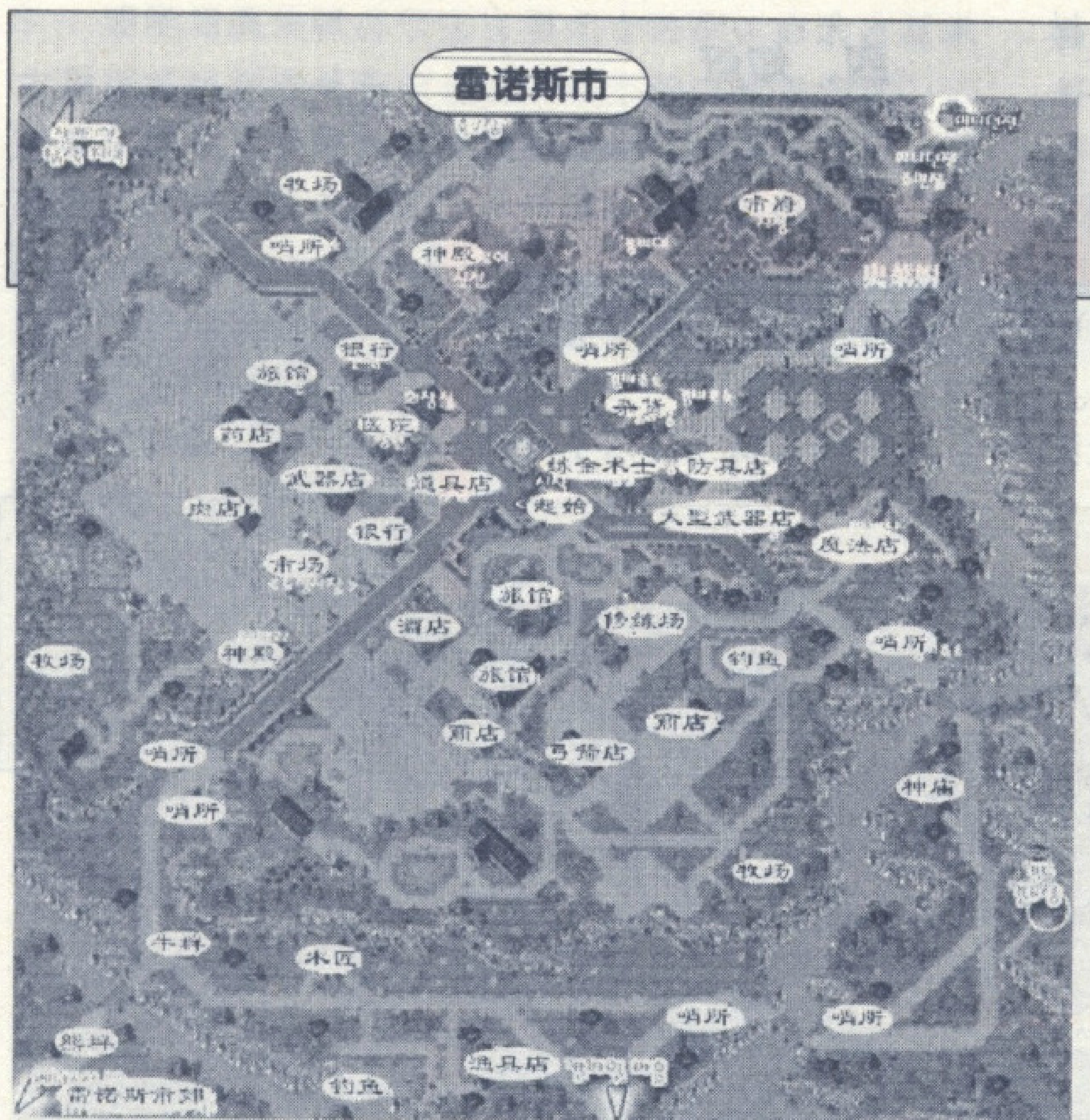
在《龙族》的世界中，每个角色都可以具备四类技能，分别是职业技能、工作技能、一般技能以及知识。职业与工作技能是只有选择该职业或工作才能拥有的专属技能，而一般技能和知识则没有限制，只要玩家有兴趣，对角色加以训练都可以学会。

一、职业技能

1.战士

下毒（Poisoning）：必备工具为毒药。可以将毒加在武器、食物上面。加过毒的武器会依照武器的攻击力以及使用者的能力多寡将毒散布到敌人身上。中毒的人可以用解毒魔法来解毒，如果对毒的耐力很强，效果也会受到修正。如果此技能使用失败，则会使放毒者自己中毒。

确认中毒（Detect poison）：用直觉测知物品与



食物上有没有毒。

直觉（Intuition）：可以得知对方的等级。

2.盗贼

设置炸弹（Set bomb）：必备工具为炸弹。将炸弹设置在箱子中。凡是可以打开的箱子内都能设置炸弹，依据设置者的能力不同及火药的破坏力，会给对方造成不同的影响。如果设置失败炸弹会立刻爆炸。

寻找炸弹（Find bomb）：可以找到周围的陷阱或炸弹。

移除炸弹（Remove bomb）：此技能可移除设在地上的炸弹，但之前要先找到才行。如果移除失败则炸弹立刻爆炸。

宝物鉴定（Appraisal）：看到宝石可以判定其价值，但要先放到自己的背包里才行。

窃听（Secrethear）：可以听到建筑物里面正在说的话，两支队伍互相战斗时也可以听到另一个队伍队员间说的话。

偷窃（Stealing）：可以从别人的背包中偷出东西来，失败的话会被物主或守卫发觉。

开锁（Lockpicking）：必备工具为钥匙。不只是门，任何锁起来的东西都能开。

3.弓箭手

寻找陷阱（Find trap）：可以发现周围的陷阱。

解除陷阱（Remove trap）：可以解除设置在地上的陷阱，但之前要先找到陷阱才行。

设置陷阱（Entrapment）：必备工具是陷阱。在地面上设置陷阱，依据设置者的能力会有不同的质量（Quality），如果设置失败会被陷阱伤害。

感知危险（Emergency alarm）：虽然无法获得确实的情报，但是能判断附近有没有看不见的敌人。

急救（First aid）：必备工具是绷带。急救的能力只能对自己使用，能够让HP稍稍上升。

快速行走（Fastfoot）：在一段时间内走得比平常快，依据施展者的能力，持续时间有所不同，会消耗一定量的HP或健康值。

动植物鉴定（Animal lore）：可以知道动植物类怪物的状态（体力、忠诚度等）以及姓名，但无法了解攻击力或等级。

4.巫师

制作魔法卷轴（Magic scrolling）：必备工具是恢复法力药水和纸。可将自己会的魔法制作成卷轴，可以把卷轴给不会魔法的玩家使用，如果失败会损失制作工具。

5.祭司

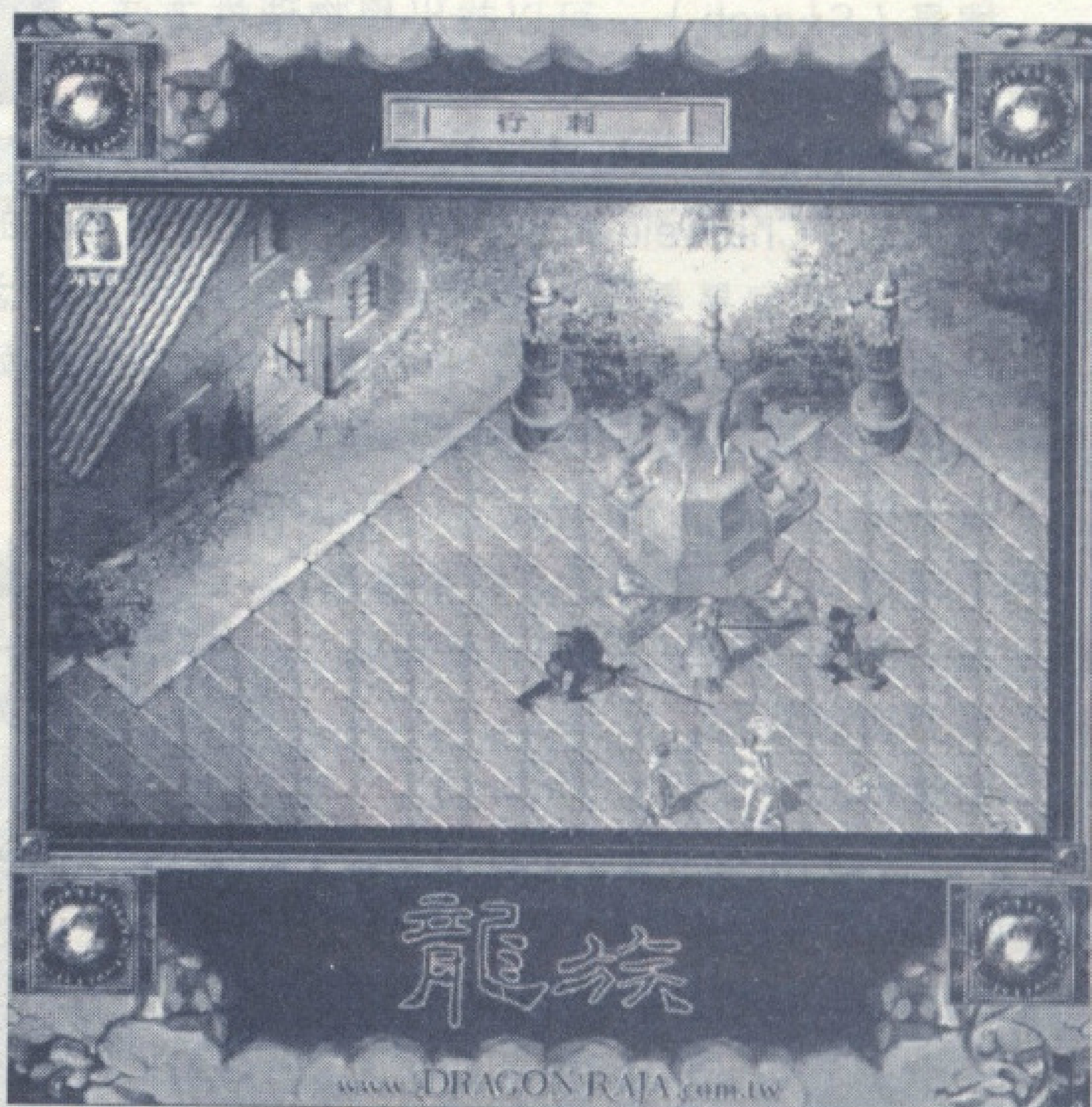
侦测幽灵：能看到死去玩家的幽灵。

通灵：可以听见幽灵说的话并跟它们对话，可通过这个技术迅速找到死去同伴的幽灵。

幽灵复活：可以让幽灵复活，这样死者就不需要大老远跑回村子里的伊帝弗洛神殿复活了。

二、工作技能

各项工作技能已经在前文“谋生工作”一节作过介绍，这里不再赘述。



三、一般技能

1.修理技能（Repairing skill）

修理物品（Repairing）：必备工具是修理工具。可减低物品的磨损度，如果修理失败则会损失物品。

2.再生技能（Reutilizing skill）

物品再生利用（Reutilizing）：必备工具是再生利

用工具。可用已经磨损的物品或制作失败的物品为材料，重新利用做成全新的物品。

3.音乐技能（Musicianship skill）

这一类技能的必备工具都是乐器，而且如果使用失败的话都会引发噪音。

演奏乐器（playing）：必备工具是乐器，可以吹奏笛子或小喇叭之类的乐器，但没有任何实质效果。

营造宁静气氛（Peacemaking）：演奏音乐让狂暴的怪物镇静下来，可以挡住它的攻击。

麻痹（Paralysis）：演奏音乐让怪物或动物暂时麻痹，跟麻痹魔法的效果相同。

制造幻觉（Hallucination）：演奏音乐而在周围造出幻象，对其他玩者而言，这个幻象看来是实际发生的事情。

挑拨（Provocation）：可以让攻击过来的怪物互相打起来。

诱惑（Enticement）：演奏音乐之后，在一段时间内可以操纵NPC。

制造噪音（Noise）：发出奇怪的噪音，给周围的角色压力，让怪物变得狂暴，进入攻击状态同，对名声值也有影响。

4.感知技能（Detect skill）

偷看背包（Snooping）：可以偷看别人背包里有哪些物品。如果是小偷的话，能力增加的速度会比较快，一开始的数值也比较高。

搜寻（Search）：可以找出用物理性方法躲藏的东西。

5.隐藏技能（Hide skill）

保护色（Chameleon）：将身体变成周围环境的颜色，旁人不容易看得出来，但行动力减为三分之一。依照施展者的能力不同，持续的时间也不同，如果移动的话效果会减弱。

藏于树上（Hide on Tree）：可以藏在树上或屋顶上，在画面上看不出来，但如果一移动就无效了。用“感知危险”能力可以找到。

隐藏物品（Object Hiding）：可以把东西放到箱子或大箱子里面再拿着走，防止被人偷看到或被小偷偷走。



6.露营技能（Camping skill）

搭帐棚（Tenting）：必备工具是帐棚。搭起帐棚休息或睡眠后再退出游戏是最安全的。另外在旅行中要记忆魔法也必须先搭帐棚。

生火（Makefire）：必备工具是打火石。可在夜晚阻挡野生动物和怪物的袭击，另外在野外要进行烹饪也一定需要火。

四、知识

驯服动物：必备工具是牧羊人手杖。驯服成功的话，可以给被驯服的动物取名字，也可以让它来保护你。

与动物对话：若能听懂动物的话。有时就能获取重要的情报。

评价动物：可以了解动物的状态。知道动物是否



饥饿或生病等，也能提高动物的驯服度。

检视武器：可以了解武器的状态。能够看出落在地上的武器状态以及隐藏的武器效果。

评价智力：可以得知其他角色的智力值。

检视尸体：查看尸体就可以知道此人死时的状况及死因。当能力增强之后，还可以得知杀人者的姓名、外貌及能力值。

鉴定物品：可以看出所有物品隐藏的能力。

鉴别食物：可以知道食物的滋味，也能得知此食物的材料以及有没有下毒。

鉴定宝石：可以看出戒指或项链类物品的状态与特殊能力。

使用魔法

在龙族中共提供了100多种法术，这些法术依功能可分为12个系列，依使用属性则可分为巫师法术及祭司法术两类。选择巫师为职业的角色只能使用巫师法术，同样，选择祭司为职业的角色只能使用祭司法术。而选择其它职业的角色在一开始设定时若是选择了使用巫师法术，则该角色之后仅能使用巫师法术类，反之亦然。

要学习魔法就必须去占星术士的家，点选占星术士后就会出现选单窗口，选择底下的“学习法术”，就会出现一本大魔法书，在书页的右边可以看到全部的魔法列表，其中可以学习的魔法只要对着“Learn”字按下鼠标左键就行了；在不能学习的魔法上面会用红色字样标示出能力值不够的项目。



学会魔法后还不能直接使用，之前必须要记忆魔法。首先打开物品窗，用鼠标右键点选魔法书，里面有自己学过的所有魔法，想要翻到别页的话，只要对着书页下方折到的部份按下鼠标左键就行了。而后对着想使用的魔法图样按下鼠标左键，此时图标会发亮，再按下魔法书右页下方的“Memorize”字样就行了，记忆完的魔法图标会暗下来。旁边的数字是一次所能记忆的魔法量，比如18/18就代表可以记忆并已经记忆了18种魔法，14/18表示已经用掉了4种。

将光标移到魔法选择窗口的按钮上面时会出现“选择魔法”的说明字样，打开魔法窗口后就会出现已经记忆过的魔法图标，点选想要使用的魔法，这个魔法会马上出现在右下方的窗口里面。用鼠标左键点选右下方窗口中的魔法，再用鼠标右键点选想要施法的对象即可放出魔法。唯一例外的是火焰系和寒冰系魔法加在箭上之后要攻击时，对攻击对象不是按鼠标右键，而是左键。如果想要改用其它魔法，只要重新打开魔法窗口，用鼠标左键点选想要用的其它魔法即可。

一、祭司魔法

下表中为已开放的可用法术，其中WIS是智慧、Ori是祈祷等级、PS是神圣力量、Div则是消耗的圣力。

系列	法术名称	WIS	Ori	PS	Div	效果
I系列	治疗圣言	35		25	12	根据祈祷等级恢复生命值
	排除危险	43	1	29	14	一段时间内防御力及回避率会各增40%
	祝福术	63	4	39	19	不受带着邪恶价值观的存在体以及疾病的侵袭
	解毒圣言	75	6	45	22	使用此法术能够解除中毒人物身上的毒
	治病圣言	99	10	57	28	一旦施法成功，施法者的疾病都会治好，并在一段时间内免疫且减少饥饿值
	绝对障壁	143	14	79	40	一旦施法成功，施法者身体会有一个完全的结界保护膜，可以阻挡所有的攻击与法术
	神迹回复术	235	25	125	200	一旦施法成功，生命值、饥饿值会完全恢复，所有疾病也都治愈
II系列	圣力守护	179	19	97	48	被施法的对象不会受到任何法术的影响
	圣力之镜	211	22	113	56	在此法术有效时间内被施法人所受到的其他法术都会被反射回去
	祈祷	223	24	119	60	增加被施法者的攻击力与敏捷性，对持有邪恶价值观的敌人攻击力的增加最为可观
III系列	圣光	87	8	51	25	发出强烈的光将范围内的人物烧焦，造成很强大的伤害
	圣歌	131	13	73	36	可减少带有邪恶价值观的存在体之Life与Health值，使其受到伤害
IV系列	回溯圣言	287	34	151	76	对已经处在危急状况下的人物使用的话，会让他瞬间移动到他之前所登记的神殿
	创造食物	300	40	200	80	依照自己信仰的程度可以造出不同份量的食物来
V系列	侦测邪恶	115	12	65	32	在一定的范围内可以探测出人物的价值、看不到的幽灵和邪恶的怪兽
VI系列	评价术	155	16	85	42	可以看出所选人物的智慧值
VII系列	灵魂之声	187	20	101	40	可以与死去的人物幽灵对话，当然也可以看到平常看不到的幽灵
	神恩感化	267	29	141	71	用了这个法术点选NPC即可依照能力雇用人物
	物体移动力	280	30	160	10	可以移动远处的物体，依据施法者的信仰与等级不同，可以移动的重量也不一样
VIII系列	治疗视力圣言	240	25	131	66	恢复失去的视力
	放晴术	335	46	175	88	能将雪、雨、雾、燥热等气候转变为舒爽的晴天，使伙伴战斗起来更为有利
IX系列	夺目圣言	51	3	33	16	若施法成功，对方人物会丧失视力，整个画面一片漆黑
	幸运圣言	199	21	107	54	通过此法术的力量，不管使用任何法术或技能都绝对会成功
X系列	火神的愤怒	255	26	135	84	用神圣的火球造成损害
	大地的愤怒	275	31	145	73	呼唤大地的力量，移动大石头来攻击
	夺取生命值	319	42	167	68	将对方的生命力吸走，加强自己的生命值
	圣灵的愤怒	367	54	197	96	让加予圣灵力量的光球飞起来攻击敌人

二、巫师魔法

下表中为已开放的可用法术，其中INT是智力、WS是魔法能量、Mag是冥思等级、Ma是消耗的魔力、Mem是记忆点数、Gold是所需金额。（见下表）

修炼旅程

一、新手训练村

每个玩家在创造好人物后就会进入新手训练村，打开自己的背包会发现里面已经有一个基本的武器。玩家要做的第一件事就是：赚钱。钱在《龙族》中虽然不是万能的，但没有钱却万万不能啊！即然大家手上都有基本的武器，就先到练习场去打靶练习吧。因为在新手村打靶是会有钱掉下来的喔，同时还可以通过累积经验值来升级，每次升级玩家都会得到10点技能值来自由分配到各项属性上，当升到七级后，玩家就可以离开新手村回到自己的国家了。

如果你信仰“一分耕耘，一分收获”，那就去实践你的工作技能吧！根据你选择的工作技能，先到商店去买必要的工具（如十字镐、屠刀、锄头、钓竿等），再到湖边、稻田、草药园辛勤工作，将收割的东西卖回给商店老板就可以赚到钱啦。

如果你选择的职业是巫师或祭司，那么你一定得先去占星术士的家，把你的法术学习下来。如此一来，巫师就可以用最基本的火球术练功，而祭司也可以通过帮人复活来累积经验值了。

二、第一阶段

从新手训练场出来以后，可以依据自己的工作技

系列	法术名称	INT	WS	Mag	Ma	Mem	Gold	效果
I 回复系	治疗术	40	25	1	19	4	0	以施法者的等级比率治疗受损的生命值
	保护术	45	27	1	20	4	359	一定时间内减少50%在战斗中所受之伤害
	防护罩	50	29	2	22	4	359	在遭受火、冰、电击等法术攻击时，能在一定时间内减少30%的伤害
	治疗疾病	105	51	14	38	4	1560	施法成功的话，可治疗角色的疾病
	解除毒素	170	77	28	58	4	655	施法成功的话，能够解除中毒的状态
	强力治疗术	225	111	46	84	8	4550	依照施法者的等级不同，被治疗者恢复的生命值也不同
II 诅咒系	毒击术	95	47	12	35	4	608	在解毒之前，生命值会渐渐减少
	毒云术	150	69	23	52	4	1193	造出毒云，在一段时间内使人中毒并造成中毒伤害
	混乱术	195	87	32	66	4	2230	让对方的人物不随自己的操纵，到处乱跑，也不能使用法术
	死亡术	395	167	76	126	10	26580	中了诅咒的人若没有治疗，会死亡或受到很大的伤害并减少能力值
	吸血鬼之触	445	187	86	142	6	49239	让对方的生命值减少50%
III 魔力附着系	武器加持术	175	79	29	60	6	1705	一段时间内让攻击力增加2倍
	隐形术	205	91	35	69	6	2438	人物可以把自己隐形后到处走动
	蛛网术	225	99	39	75	6	3188	让对方移动与战斗困难，若困在蜘蛛网时被火焰法术击中会加重伤害
	白骨陷阱	270	117	49	88	6	5449	用魔法陷阱（火/冰/复合）来造成对方更大的伤害，并让角色陷入异常状态
	魔力增幅	310	133	57	101	6	9282	增加法术攻击伤害力及伤害的时间
IV 火炎系	火球术	40	25	1	19	4		对其它人物发射火球，造成对方火焰伤害
	火炎防御术	70	37	6	20	6	451	增加一段时间内对火的抵抗力，可以减少50%火焰造成的伤害
	火焰箭	85	43	9	32	6	524	在已经装备弓的状态下，使得箭变成火焰箭攻击对方，对方会受到火焰的伤害
	火焰放射	160	73	25	55	6	1426	同时发射数个火球，造成对方巨大的火焰伤害
	爆炎术	185	83	31	63	6	1865	向人物前方发射火柱，给予对方巨大的火焰伤害
	火墙术	200	89	34	67	6	2230	产生一道火焰墙，给予所有碰到墙的人物火焰伤害
	炎浪术	360	153	68	116	8	17176	火焰墙向施法人物的前方前进，给予碰到的人物火焰伤害
	焰星术	460	193	89	146	16	59007	火流星从天而降，造成对方人物巨大的火焰伤害
V 寒冰系	冰弹	60	33	4	25	6	418	对其他人物发射冰球，给予寒冰的伤害
	寒冰箭	110	53	15	40	6	704	在已经装备弓的状态下，使得箭变为寒冰箭，对方会受到冰寒的伤害
	寒冷防御术	140	65	21	49	4	1091	增加一段时间之内对冰的抵抗力，受火焰攻击的伤害减少50%
	旋冰咒	210	93	36	70	6	2666	冰块由人物周围呈圆形散发出去，给予被击中的人物寒冰伤害
	冰墙术	305	131	56	99	6	8496	产生一道寒冰墙，让人物无法通过，给予所有碰到墙的人物寒冰伤害
	九格冰环术	435	183	84	139	10	45033	以大规模地区为对象发射寒冰，区域中的人物会受到寒冰伤害
VI 闪电系	雷电召唤	90	45	11	34	6	565	从天上打下闪电，给予对方电击的伤害
	闪电防御术	220	97	38	73	6	2916	增加一段时间之内对电击的抵抗力，受闪电攻击的伤害减少50%
	电击术	260	113	47	85	8	4984	在地上产生电波，往前呈一直线射出去
	守护星	350	149	66	113	8	15737	有许多小星在人物周围转，可以完全不受任何电击的伤害
	五格雷击术	410	173	79	131	10	31657	以小规模地区为对象发射闪电，区域中的人物会受到电击伤害
VIII 传送系	随机传送术	265	115	48	87	4	5449	随机传送到画面内任何位置
	瞬间移动	330	141	62	107	4	12094	移动到画面内施法者所选择的位置
IX 侦测系	解除诅咒	230	101	40	76	4	3487	能够解除所选择人物身上被超能力者施加的诅咒
	魔力侦测	240	105	43	79	8	3813	可以感知用魔法造出的结界、陷阱及物体等

能开始工作，通过工作所得到的产品可以用来卖钱；或者到拜索斯王国贺坦特村的村民会馆（271, 131）



执行“脱离无业游民”任务就会自动学到工作，点选会馆的NPC就会有可选工作的详细内容。

三、第二阶段

存了一些钱以后，到拜索斯王国贺坦特村内的占星术师的家（40, 80）或杰彭王国雷诺斯市巫师公会（352, 194）购买适当量的药剂，再到拜索斯王国贺坦特村内的面包店（140, 210）、（270, 120）或杰彭王国雷诺斯市野外商店（130, 220）购买适量的食物，然后再购买一些基本的武器，所需选购的武器会因职业不同而有所差异：

战士：因身体强壮，所以大多使用匕首（单手剑）、标枪（矛）、小斧头（双手剑）、铁锤（单手斧头）等武器。

弓箭手：需选购的武器为短弓。

盗贼：用快步绕圆形攻击，所以需到弓箭店中选购标枪。

巫师和祭司：主要使用法术，所以需选购木杖。

四、第三阶段

接下来到可以到拜索斯王国的贺坦特村，在村里的修练场（210, 240）、贺坦特城修练场（94, 70）或战技修练场（在村里4, 123有入口）用打练功靶来提升经验值；也可以到杰彭王国的雷诺斯村，在长/中距离训练场（265, 238）、短距离训练场（352, 87）练习，将等级提升到10级。

战士：使用短距离攻击，必须对着短距离练功靶练习；但以矛为主要武器的战士，则必须对着长距离练功靶练习。

弓箭手和盗贼：常用箭和飞刀，所以要对着长距离练功靶练习，若在练习时有人经过需小心，以免造成PK。

巫师和祭司：因为主要以施法为主，所以不需另外的修练场所，可以由向人施法来练习。在练习场属于长距离攻击，但也可使用中距离攻击。

五、第四阶段

先对着村里的牛、鸡、羊、地精、野鼠等低等生物修练，将自己的等级提升至15级，此时需要依据职业来分配升级能力的点数，具体如下：

战士：以短距离武器为主，所以需投资是力量（STR）和体质（CON），若常使用矛，则也需分配一点至敏捷（DEX）。

弓箭手：主要分配在敏捷（DEX）、体质（CON）和移动力（MOVP）方面。

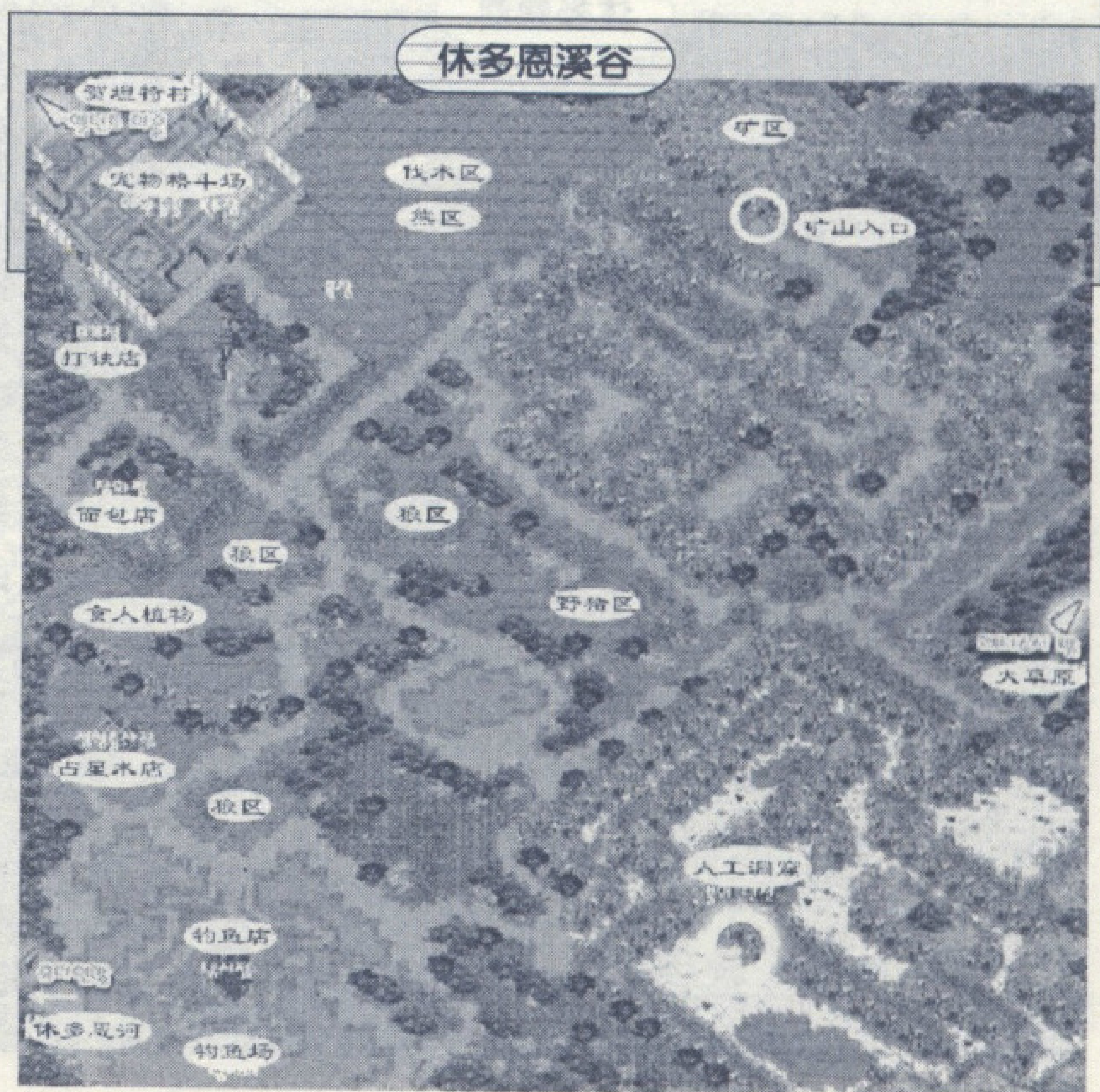
盗贼：用快步和飞刀的盗贼所注重分配的是敏捷（DEX）、移动力（MOVP）和体质（CON）。

巫师：注重分配智力（INT）、体质（CON）和魔法能量（WS）。

祭司：注重分配智能（WIS）、神圣力量（PS）和体质（CON）。

六、第五阶段

到了15级以后，需要准备足够的药剂和粮食以便



到村外猎杀怪物来提升等级。在拜索斯王国的修多恩山坡可猎到狐狸、熊等；到灰色山脉可猎到半兽人、骷髅、蝎子等；在杰彭王国的卡拉尔村可猎杀僵尸、骷髅等怪物；到卡拉尔村外面可以猎到熊、半兽人、食人植物、蝎子等怪物；到休多恩河可以打到野猪跟半兽人。从现在就可以组成队伍，公会人员之间要互相合作，因为这和对抗怪物的策略有关。



七、练功要诀

1.不越级打怪物

根据《龙族》的游戏设定，玩家越级打怪物或降级打怪物都不会得到很好的回报，所以要根据自己的等级选择和自己等级相近的怪物来练功才最具效率。开始时的等级并不难升，只要与怪物的等级不要差得太远就应该都能顺利升级，但到了高等级之后，选择怪物的对错、一击之下所得的经验值常常会差好几倍。所以在练功之前，不妨多跑几个地方，比较一下每种怪物一击的经验值差距，再选择最适合的练到升级为止。新升一级之后，再这样重复比较一次，虽然有些麻烦，不过总体来说效率会提升很多。至于战技的经验值跟每次攻击的伤害力无关，而是成功攻击敌人一次，就会根据角色与怪物之间的等级差距计算经验值。以下是部分大体上适合练功的NPC：

1-5级：打练习靶

6-10级：牛、羊、鸡、老鼠

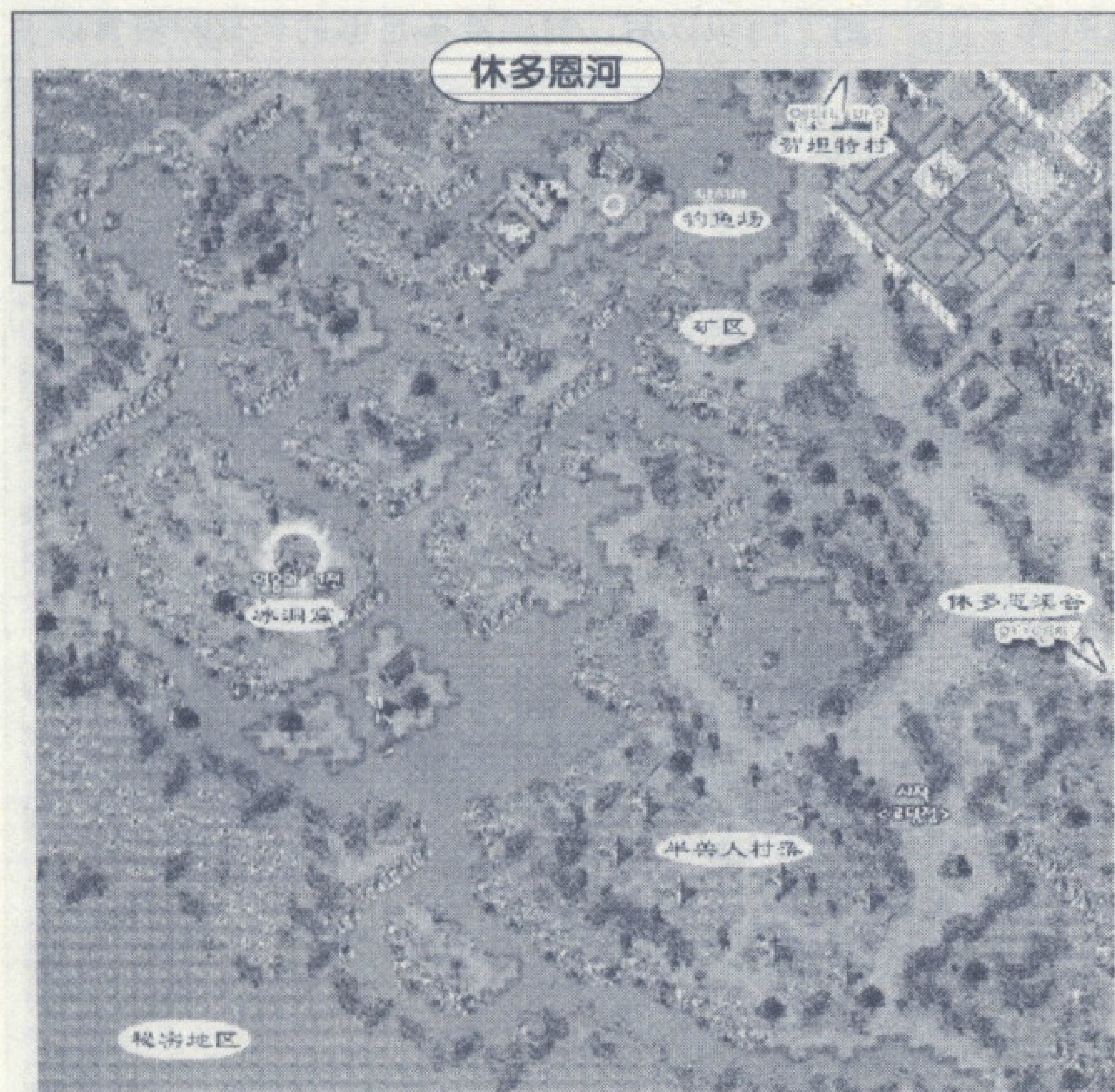
11-15级：狼、熊、狗

16-20级：地精、食人花

21-25级：食人花

26-30级：半兽人

30级以上：穆吉那、巨魔、蝎子、牛头人等



2.勤工作

通过使用工作技能，不但工作技能的经验值会增加，也可以获得人物的一般经验值。

3.组队练功

《龙族》是讲求团队合作的游戏，所以要想快速练功，最好多与其他玩家组队，练功效率会大幅提升喔。

4.精练战技

何谓战技？战技代表对特定武器的熟练度，熟练到某种程度之后，战技就会累积得更快。所以最好一开始就审慎选择一种最适合自己这个职业用的武器，然后不断累积以提升战技。提升战技的好处在于：要使用某一样武器，就必须看你的战技水准有没有达到，学习某种魔法的时候也是一样。所以想要使用高级武器或魔法、让敌人受到更大伤害，就必须培养战技。

5.善用热键

虽然《龙族》所有的操作都可以靠鼠标来完成，不过面对怪兽群起攻击时，善用热键就可以节省许多时间。记住，使用热键时必须先用ESC键把对话框关闭才有效。系统设定的热键入下：

ESC：关闭所有窗口

Enter：选择OK或开启对话窗口

C：打开人物资料窗口

Q：打开队伍窗口

W：打开法术窗口

A：打开技能窗口

S：打开物品窗口

Z：打开任务窗口

X：打开系统窗口

Page Up：看上方的选项

Page Down：看下方的选项

，（逗号）：选择主界面上的技能

.（句号）：选择主界面上的法术

/：选择主接口上的工作技能

M：打开迷你地图窗口

P：选择脸部表情

空格键：让人物来到画面中央

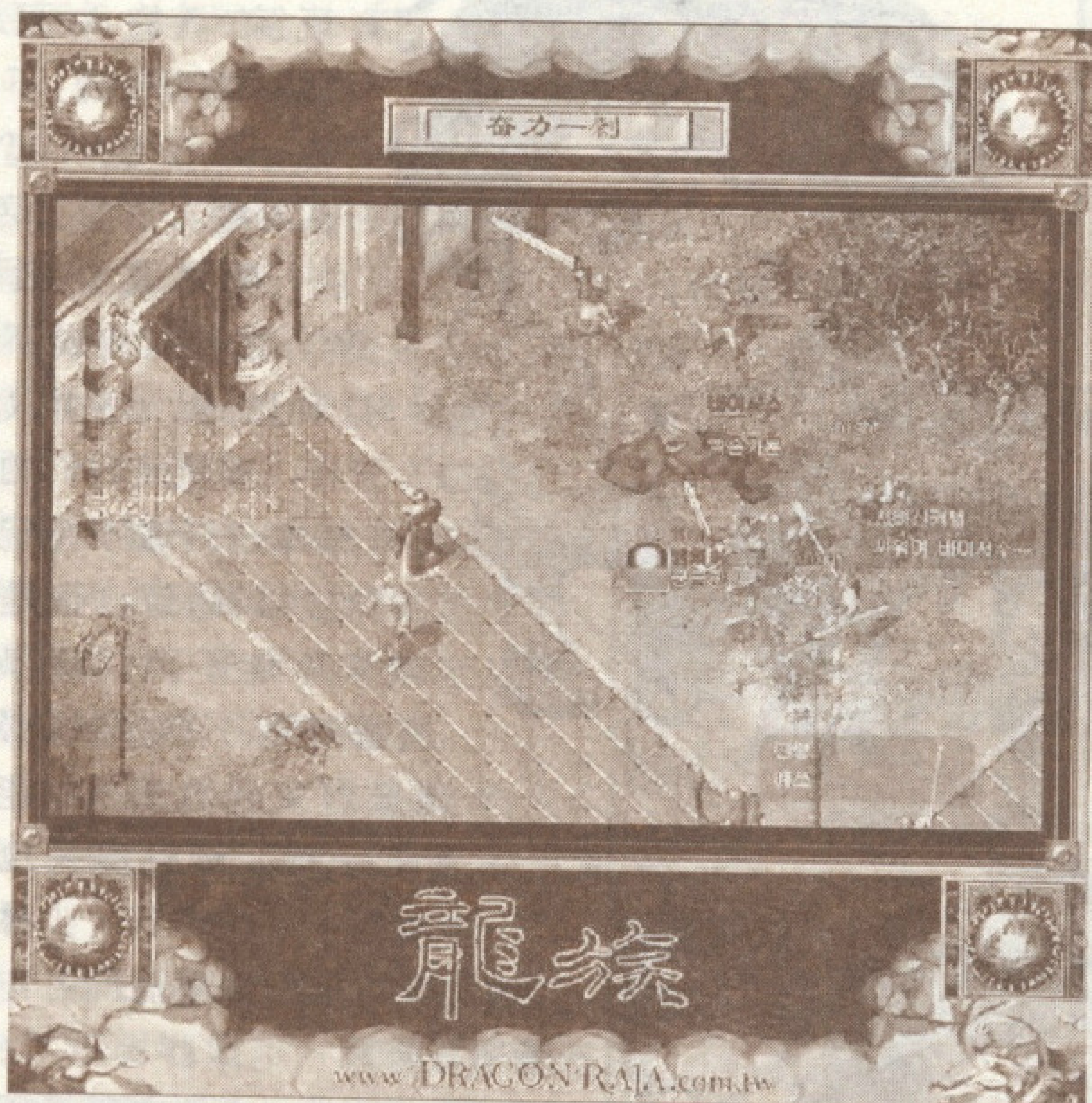
F1：截取游戏画面

F2：开启或关闭左上角的Help按键

1-6：腰带区的6个快速物品列，使用时直接按下1-6数字键即可。

Ctrl+F5-F8：设定法术热键。开启法术选单之后将鼠标移至法术图标上面，按下Ctrl+F5-F8，即可设定法术热键





F5－F8：法术热键。要使用法术热键时，只要按下F5－F8就可以直接施法。

Ctrl+W：开启悄悄话窗口，先输入对方的角色名称，按下回车键后就可以开始说悄悄话了。

6.常用指令

游戏指令须在对话窗口模式下输入后按下回车键才可执行，下面简要说明一些常用的指令：

/GREET 语言：用这个指令设定好自己的“语言”，然后在和平模式下（包括工作状态中）按Ctrl+鼠标左键点选其它人物，就会自动讲出该“语言”。

/CHANGEJOB：当你有了多种工作技能的时候，利用这个指令可以把目前人物显示的工作技能改为其它你所拥有的工作技能。

/EXPLAINOPEN：打开Help提示说明。

/EXPLAINCLOSE：关闭Help提示说明。

/TIME：打开时间日期的小窗口。

/CLOSETIME：关闭时间日期的小窗口。

/SEOPEN：开启工作技能经验值状态条。

/SECLOSE：关掉工作技能经验值状态条。

/TEOPEN：开启战技经验值状态条。

/TECLOSE：关闭战技经验值状态条。

/OFF：关闭所有窗口，同ESC键功能。

/BOSS：用鼠标指到店铺老板图像后打入/BOSS，出现对话框。

/RUN：人物移动方式进入跑步状态。

/WALK：人物移动方式恢复走路状态。

/DUEL 对方ID：向指定的对象挑战。

/ATTACK 宠物名：敌人名字：叫宠物帮忙攻击指定的敌人

/NAME 原始名称：新名字：将宠物的名称从原始名称改为想要更新的名字。

/FOLLOW 宠物名：叫宠物跟着你走。

/STOP 宠物名：终止已训服的宠物命令。

/PARTY 对象名称：将指定玩家加入自己队伍。

/MESSAGE：重看所收到的讯息。

/ALUOPEN：激活自动分配升级点数功能。

/ALUCLOSE：关掉自动分配升级点数功能（推荐）。

◆北京 秋雨

86

制作	EsofNet、三星电子
发行	第三波戏谷
载体	CD×1
类型	角色扮演
语言	中文/韩文
环境	Win 98/Me
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

编者的话：《少林足球》的游戏版借电影之势在大陆引得众多玩家翘首以待，如今终于正式面市，且看玩家对于"游戏是如何做的"这一论点各抒己见。

※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※

少林足球漫谈

河北 Dingding.net:

游戏与电影结合的趋势真是越来越明显，从最近的《古墓丽影》、《最终幻想》，到正在筹拍的《生化



危机》，无一不显示制片商与游戏商现在是多么"臭味相投"，因此，当星爷重出江湖的《少林足球》浩浩荡荡席卷全港直至全中国时，同名游戏的出现并没有让人感到太过惊讶。

游戏的开发商名叫"展略科技"，挺陌生的，不过能摊上这部全港票房冠军喜剧片的改编权，或许能证明他们还是有两下子的。基本上，《少林足球》游戏是电影的附属品，明显欲借"少林队"之声威在游戏圈火上一把，应当说，他们达到了预期效果。游戏号称"RPG养成＋足球"，Q版卡通画面倒是与电影的轻松幽默风格不谋而合，当然也有玩家会抱怨技术含量过低，不过仔细考虑一下，这个选择还是正确的。与其将《少林足球》炒成一部多么了不起的大作，倒不如把它看作是一部轻松谐趣的休闲娱乐作品更为现实，你会发现期望值调整后的游戏还不错，不管是RPG、养成还是足球，都不需要玩家费太多脑筋，操作很简单，甚至不用鼠标，但就其轻松程度来说，键位已经足够，加上鼠标反倒可能是累赘。

《少林足球》的进程有点像早期红白机上的《天使之翼》，想当年这部作品可是足球游戏的"经典"啊，它的必杀技系统一直为玩家所津津乐道，其中乐趣是在真实模拟足球游戏中无法得到的。可惜《少林足球》中必杀技还是少了点儿，而且与普通技能差别不是很大，不如《天使之翼》那样严谨，好在没有同类游戏竞争，凑合凑合了。

作为小公司的"广告作品"，没有太多BUG值得表扬，虽然系统读盘频率高了一些，但还可以接受。作为星爷的影迷，不妨给它打个中等得分以资鼓励。

※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※

北京 于翔:

中国游戏是不是快到了非得要明星支持的时候了？

看来奥美这回为《少林足球》的上市下了大力气，游戏和电影基本上同期上市，而且在同档期上市的其它游戏中好像还要送点什么《少林足球》的小纪念品，这样做的目的据说是为了靠星仔在玩家和影迷中的特殊地位而激起玩家们的购买欲望，省得他们不买正版——这听起来多滑稽。



奥美真这么做了，我却有点看不惯这种做法。理由只有一个，那就是我们的游戏根本已经激不起玩家们的购买欲望，但是游戏又不能不卖，所以只有找对策，正如韩国必须靠政府免税的支持才能做游戏一样。现在奥美也可以吆喝了，快来买《少林足球》呀！根据周星驰同名电影改编呀！

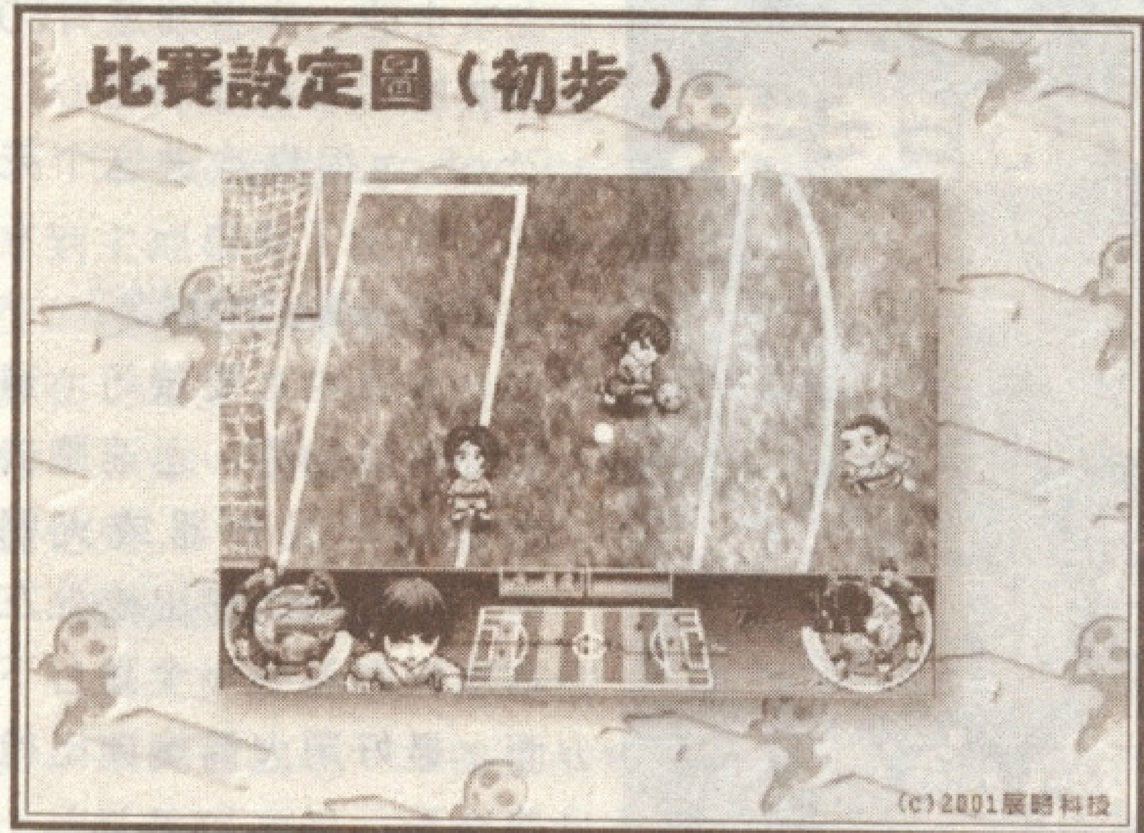
从实质上来讲，这是在贩卖周星驰。

一直很想问一个问题，游戏是什么？我



一直认为，迄今为止，对这个问题最贴切、最合理、最精彩的解答就是："这就是游戏。"一个游戏是一个制作组通过自己不懈努力所创造出来的财富，看看我们的《少林足球》，真是太精彩了。

先来看游戏画面，平常2D的游戏画面简直和几年



前任天堂上的《母鸡过马路》有一拼，而比赛中的进行方式明摆着就是一个几年前的《天使之翼》少林版，可偏就有好事者要把它拔高到一个FIFA加《足球经理》完美结合的高度，它真有那么高吗？

很多年前听过一个故事，说是一个修车匠看见一个人在读古书，这个修车匠便问读书者这位著书者是否还健在，读书人说不在，修车匠便说："他在书里写的东西再多，也不可能将自己最精髓的东西教给你，因为有些东西是只可意会不可言传的。所以，您读的书没用了。"读书是如此，而游戏又何尝不是呢？一个游戏，不管之前这个电影火到什么程度，你改编成游戏再好玩肯定无法吃透他的精髓部分，这样出来的游戏效果如何也就不言而喻了。

周星驰仅仅代表他的电影，而我们需要的是真正的游戏。

不过话说回来，"游戏搭台、电影唱戏。"我要说，星仔的喜剧在华人市场有很好的声誉，咱们何苦为人家叫苦不迭。眼下国产游戏经常爱聘形象代言人，我们应该思考的是吸取人家比较好的部分，比如人家用周星驰，我们可不可以用陆毅或者濮存昕？

※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※ ※

辽宁 高守强：

《少林足球》在没发售之前就已经很受玩家瞩目，我想这无外乎周星驰同名电影的原因。由于游戏和电影是同期进行开发，当《少林足球》的电影准时在香港上映，而大陆又因为众所周知的原因宣布它将无限期地推迟公映，这一切都使得它的游戏版发售日期成为了一个焦灼点——游戏的发售在轻微震荡之后准时上市。

游戏本身采取的是角色扮演游戏＋足球游戏的方式，剧情在电影的基础上加以补充，游戏中的人物也根据剧情相应增加了许多。总体来说，游戏的角色扮演部分还是不错的，图像方面应该算得上色调明亮、类卡通的场景画风、人物造型可爱。另外文字对话保持了一定程度上的周式幽默，不过配音方面就稍微差了一些，假如能由电影原班配音人员录制，效果应该会更好。值得一说的是简体中文版中的文字带有许多港式对话风格，这大概应该算是奥美在监制过程中的小失误吧，好在并不太影响游戏情绪。



游戏的足球部分采取的并非是FIFA游戏中的即时方式，而是类回合制的方式。玩家带球行走过程中如果遇到对方球员，将会有若干诸如"过人"、"传球"、"射门"的选项，而守门员则有"击球"和"扑球"的选项。同时玩家还可以有"绝招"，可以在关键时刻使用，以达到进球的目的。不过回合制的方式使得游戏的节奏被很夸张地拖慢，并很大程度上消耗了玩家的耐心，本作在这方面确实做得有所欠缺。另外，足球比赛部分和角色扮演部分的结合做得不够紧密，如果两者能做到能力互补就更好了。



总体来说，本作没有太大的BUG出现，游戏进行方式也算有一定的可玩性。本作的电影应该可以称得上是一部不错的作品，而游戏作为电影的一个附属周边产品，也算忠实地表现出该作的创作意图。



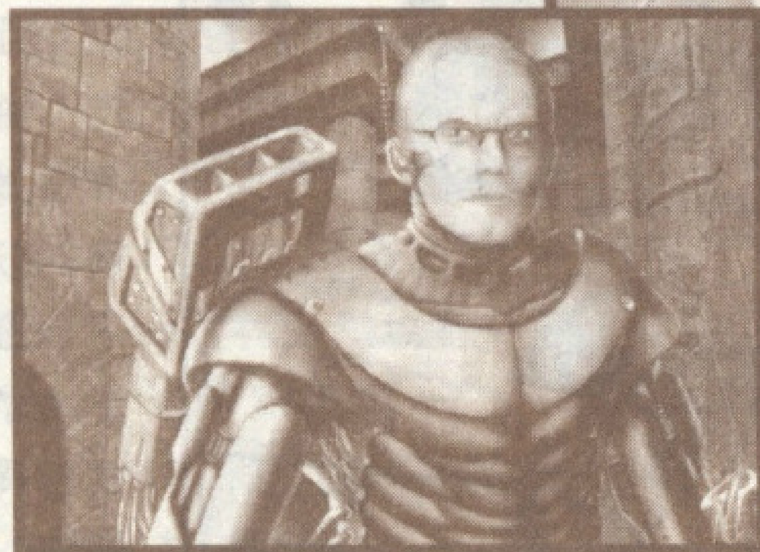
●**编者的话**：众所周知，Quake3已成为一种风靡全球的射击游戏，并造就出众多Quake高手。这里，我们请出玩家刘德欣和大家聊聊，也许他的经验你也可以借鉴一二哦。

●**河北　刘德欣**：当Quake3风靡全球时，众多Quake高手应运而生，不过仍有人在与Xareo对战时手忙脚乱，因此笔者将多日的体会写出，与大家一同分享。

Quake3DM0

本关推荐武器：等离子发射器。

吃完黄盔，走近传送门，先观察Crash的行动方向，别撞上他的霰弹枪，否则你会很尴尬的。好了，进入传送门，去吃等离子发射器，然后蹲着去打Crash。消灭后迅速补充等离子发射器，并判断Crash的出现位置，猛攻之。如此，蹲＋等离子发射器＋迅速，然后进入下一关。





Quake3DM1

本关推荐武器：火箭炮。

你有没有看见大厅内的两个雕像柱子，守住一个柱子，它将是你过关的保证。先吃好火箭炮，然后守住其中一个柱子并以它作为你的掩护，Ranger会死心塌地地通过你的领域去吃两个25的血。用你的火箭炮去打"提前量"，将其消灭。

Quake3DM2

尽可能地去吃盔甲，判断好Haste出现的时间，并在Phobos之前吃掉它，用你最拿手的武器去攻击他。应当注意有50点血的门不能掉以轻心，Phobos很喜欢进这个死亡之门，干掉他！

Quake3DM3

本关的主要技巧：当你进入战场后，迅速跑去吃等离子发射器或火箭炮，然后蹲伏在出枪处左右两侧的其中一个高台下面，最好用火箭炮向出枪处猛轰。

Quake3tourney1

吃完黄盔，迅速跑去吃火箭炮，然后以火箭炮出现处的柱子为掩护，将准星瞄向过道处拦截Sarge并将其干掉。注意随时判断Quad damage和Regeneration出现的时间，这将会更有利于加速Sarge的死亡。

Quake3DM4

本关主战场：Quad damage的出现处。

推荐武器：火箭炮为主，霰弹枪为辅。

作战技巧：进入战场后，跑去吃火箭炮并用它朝下方轰击敌人，因为下方就是主战场。当Quad damage出现后迅速吃掉并充分利用它，然后再去吃火箭炮并用它朝下方轰击敌人。

Quake3DM5

本关主战场：黄盔对面的入口。

本关首选武器：掷弹筒。

进入战场后，以你最快的速度去吃掷弹筒。然后沿着桥梁走到火箭炮的上方，朝着黄盔对面的入口投弹。投完一梭子后迅速补充掷弹筒。然后再重复上一步，如此反复几次。

Quake3DM6

本关推荐武器：火箭炮。

本关主战场：Quad damage出现的地点。

进入竞技场后，迅速去吃火箭炮，然后向前走一步，将你的准星对准下面正前方的门里，开始猛轰。

Quake3tourney2

本关推荐武器：火箭炮和闪电枪（主要推荐火箭

炮）。

进入竞技场后，吃完火箭炮，迅速跑到闪电枪出现的地点，然后死死守住左右两个过道。一旦Hunter出现，就用枪猛轰过道，一直将Hunter打死为止。

Quake3DM7

本关推荐武器：火箭炮和霰弹枪。

本关主战场：火箭炮地下大厅。

本关过关技巧：进入战场后，迅速来到主战场的火箭炮处。现在你看到下面的楼梯了，再看看楼梯的右侧角落，藏在这里。下一步就是朝着楼梯方向发射了，你一定要注意你的头顶和左侧火箭炮处。

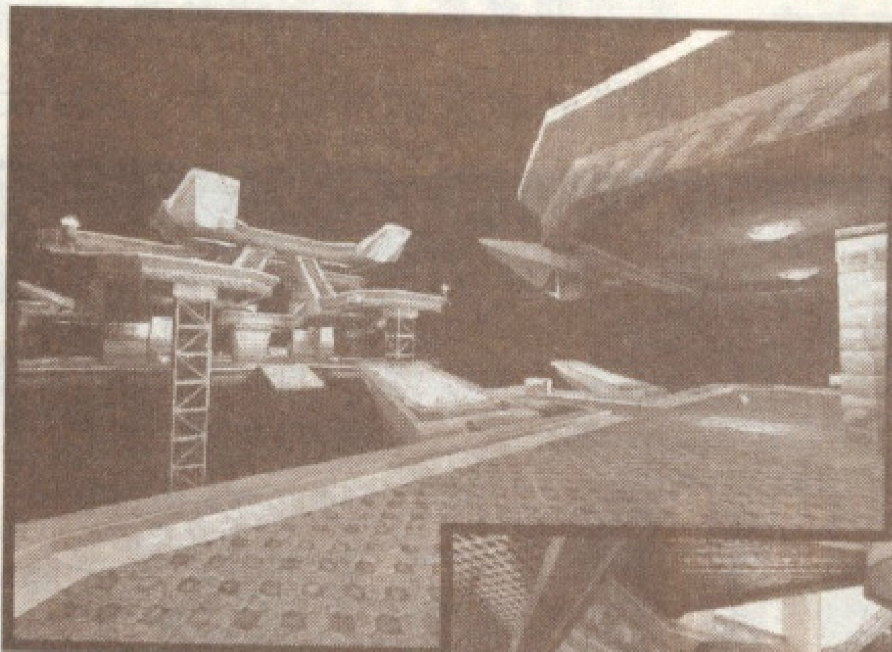


Quake3DM8

本关推荐武器：掷弹筒。

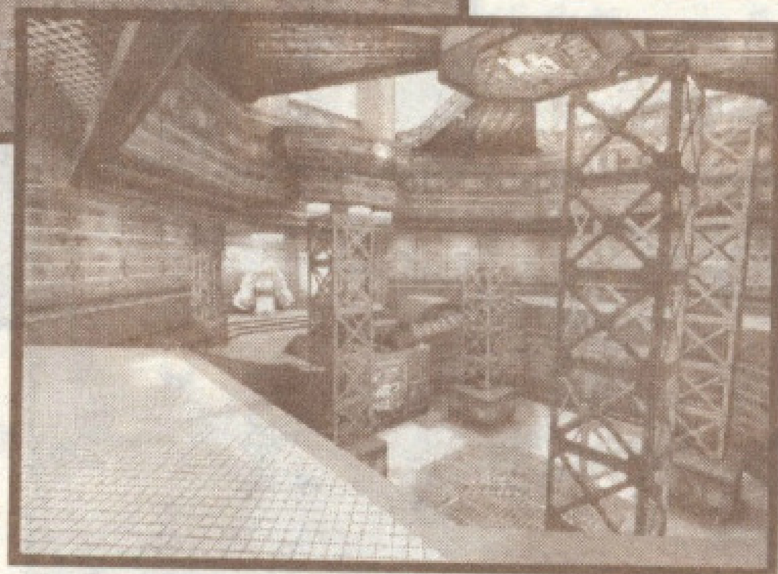
本关主战场：本关主战场主要有两个，并且这两个战场是移动的，一个是水池战场，另一个是有等离子发射器的大厅。

作战技巧：从水池游上岸，顺着有5个甲片的通道右转来到掷弹筒高台处，下面就是有等离子发射器的大厅。这个通道就是你在两个主战场移动的最短通道。当主战场是水池时，向水池猛扔掷弹筒炮弹。然后迅速沿着通道去吃掷弹筒，反复上一步。一旦主战场转为等离子发射器大厅，你只需站在掷弹筒高台处，向大厅发射掷弹筒即可。需要注意的是：在大厅下方地板上有空隙，你得找好发射角度，以免炮弹漏进空隙。



Quake3DM9

本关主要技巧：首先走到激光枪出现的高台，跳下高台往左转，再右转，看见霰弹枪了吧，对了，就是这根柱子。快藏起来吧。本关霰弹枪可作为首选武器。



Quake3tourney3

进入竞技场后去吃火箭炮，然后向左移一步，用你的火箭炮守住通往桥梁的入口。本关的主要技巧就是守住通往桥梁的入口。因为Klesh会很执着地去吃火箭炮，攻击并消灭它。

Quake3DM10

本关技巧：进入竞技场后，跑到火箭炮出现的地方。吃掉火箭炮，你会发现有前、左、右3个出口。去左边的出口来到一小块平地。接下来用你的火箭炮看住刚才出来的出口及另一侧的楼梯处，一旦发现有情况便发射你的火箭将他们消灭。干掉后迅速补充火箭炮并返回刚才的平地。

Quake3DM11

此关首选武器：霰弹枪。

本关主战场：左右墙壁上有很多凹坑的地下通道。

过关技巧：吃掉霰弹枪进入传送门，现在你已经进入主战场了。蹲伏在左侧墙壁的第一个凹坑处，就是有25点血可以加的地方。用完子弹迅速去弹坑的右侧补充并返回原处。

Quake3DM12

本关首选武器：BFG-10K（终极武器）。

本关主战场：Quad damage出现的平地及旁边的水池。

本关过关的主要捷径就是用终极武器。吃终极武器的两种方法：一、找到既有黄盔又有红盔的一层，吃掉黄盔跳到对面的传送门即可得到终极武器；二、跳进水池游进下面的通道，游到大约中间位置，抬头向上游，上岸即可得到终极武器。

Quake3tourney4

尽你最大可能去吃盔甲，然后选你最拿手的武器去战胜Anarki。一旦你被打死或Anarki被消灭，要迅速吃掉红盔并重复上一步。应当注意的是通过脚步声判断Anarki的位置，这样打起来会容易些。这样，盔甲+自己最佳武器+声音判断=过关。

Quake3DM13

本关首选武器：火箭炮。

过关技巧：进入竞技场后，迅速去吃火箭炮。然后你会发现有个地方能够漏下去并且能够看见一个红盔。吃掉红盔转身瞄准你刚才漏下来的地方，你的对手们会很傻地来送死，别可怜他们。

Quake3DM14

本关首选武器：BFG-10K（终极武器）。

进入战场后，找到有100点血的通道，吃掉它左转上楼梯，然后一直走到尽头。你会发现地上有一个洞口，漏下去得到终极武器。

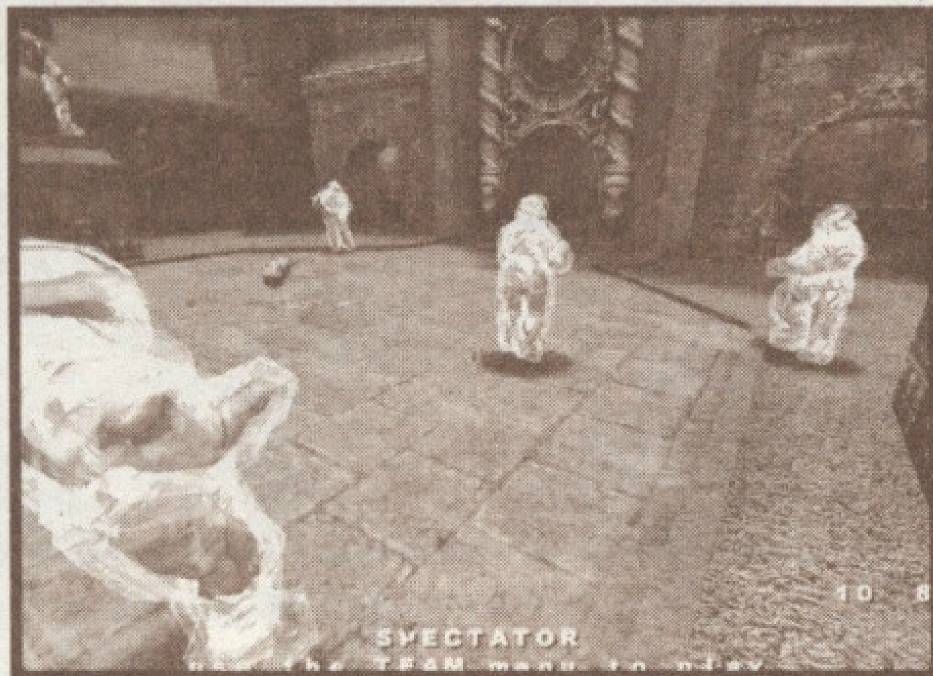
Quake3DM15

本关的首选武器仍为终极武器。吃掉火箭炮来到出黄色保护膜的地方，抬头会看到一支终极武器。通

过跳板跳到对面平台，走到空中跳板的正下方，将炮口对地，同时按下跳和发射键，弹上空中跳板得到终极武器。

Quake3tourney5

吃掉火箭炮（或用你最好的武器），在猛跑、跳的同时猛烈轰击Uriel。充分利用侧跳将是你过关的重要保证。如此，火箭炮（或用你最好的武器）+频繁侧跳+声音判断=顺利过关。



Quake3DM16

本关推荐武器：激光枪。

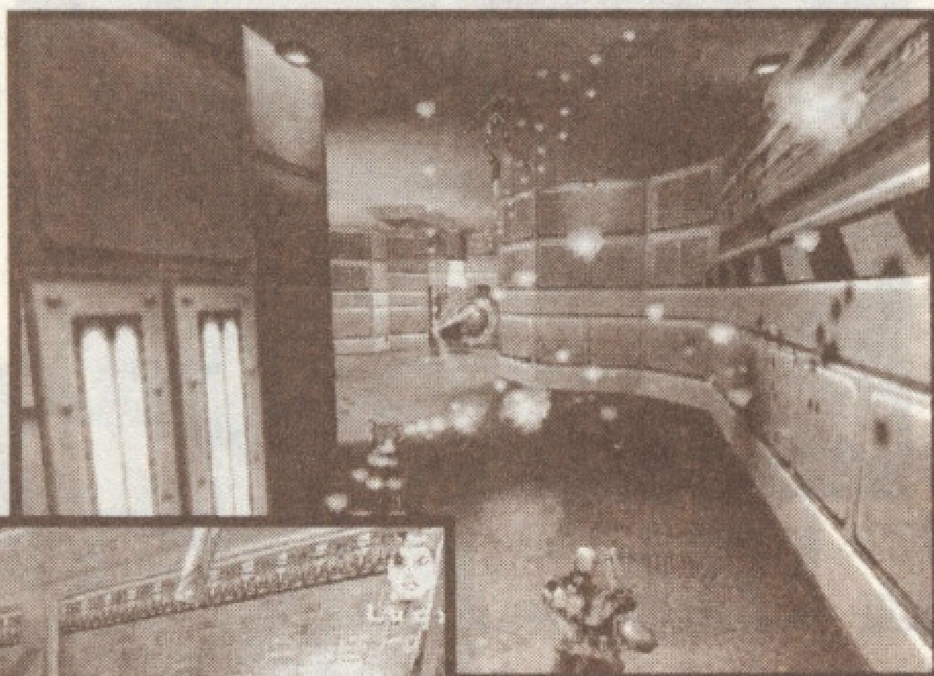
本关主战场：火箭炮平台。

过关技巧：通过最下面的跳板或火箭炮平台左右两侧的楼梯爬上最高处。吃掉激光枪，向前移动一小步，将你的激光枪瞄向火箭炮平台去消灭他们。当你在上面射击时注意左右移动，因为下面有人会用炮轰你的，小心一点对自己没坏处。

Quake3DM17

本关的方法主要有两个：

1.吃完火箭炮迅速进入传送门去吃红盔，然后去打你的提前量。无论你在火箭炮平台，还是在霰弹枪平台，在与敌人对战时一定要左右地晃着打，千万不要一直朝一个方向跑动。因为左右晃动会影响他们（电脑对手）的计算结果，而一直朝一个方向跑动，他们一定算得很准。凭你的经验准确判断Quad damage出现的时间，然后通过跳板跳到最高处吃掉它。充分利用好Quad damage将是你过关的又一有利保证。





2.进入战场后迅速进入传送门去吃红盔。然后，后退通过跳板取得激光枪后由跳板跳出去，中途转向另一边，落在100红甲正下方激光枪子弹出现处，吃掉2个弹夹。再取得100血，中途调整方向以便落在霰弹枪平台的跳板上，弹过去取得50黄甲。接下来就看你的准确率了，躲在霰弹枪出现的地方用激光枪射击敌人。

Quake3DM18

本关主战场：激光枪出现处的前后两段楼梯处。

本关首选武器：霰弹枪。

本关过关技巧：进入战场后，来到战场的最底部吃掉霰弹枪，然后再去吃掉红盔，迅速转身沿着楼梯爬到激光枪处。拿着你的霰弹枪，反复在激光枪出现处的前后两段楼梯之间“巡逻”，一旦有敌人出现，便消灭他。因为这里是主战场，所以他们会很主动地前来送死。

Quake3DM19

本关主战场：战场最底层霰弹枪平台。

本关所用武器：你所能得到的所有武器。

本关主要是一个时间的较量：进入战场后，吃掉离你最近的一只枪。然后迅速来到主战场火拼，一切要打得顺其自然。

下面列出几个战斗技巧：1.变速跑。指跑动时，间歇性毫无规律无方向的移动。2.摆动射击。以等离子发射器为例，将你的准星始终跟着敌人，而对于自己身体要左右晃动，这样既可以提高自己的准确率，又可以影响敌人的计算结果。3.侧跳。

Quake3tourney6

在这一关里我们将见到以前我们认为最恐怖也最不可能战胜的终极杀手：Xareo。进入战场后，吃掉激光枪（激光枪将是本关的首选武器），迅速左移或右移到离你最近的一根柱子后面并蹲伏下来。本关将大量用到Zoom键，下一步同时按住Zoom键及蹲键，然后再用手点击Left或Right键，直到仅仅露出对面平台的激光枪及第一列柱子时。这是因为只有在这时Xareo才看不到你，相反你却能瞄准他。

本通关技巧并不完全代表Quake精神，这只不过是笔者在近一年的竞技生涯中总结出的一些战斗技巧，在这里写出仅供安慰那些像我一样被Nightmare选手们逼得想上吊的战友们。在这里还需要说一句，玩Quake3的Nightmare可不一定一遍就能打得过去，但是要对自己有信心。另外，推荐一下，最好选一款好的鼠标，笔者用的是双飞燕4D，感觉不错。如果你在玩Quake的时候有什么疑问或建议，请给我写信。我的E-mail：quake3.liu@263.net

补丁铺

有一次我问起补丁网最著名的补丁制作者水寒：你做了这么多的游戏修改器，而且还在原来的修改器上不断进行改良，推出新版本。我们都知道这是个比较艰苦而且也不是很讨好的事，你的动力来自哪里？水寒告诉我，他希望能改变中国玩家那种只想得到而没有奉献的现状。我听了之后感触很深，诚然，国内玩家由于特殊的游戏环境，也造就了特殊的游戏性格。我们用着老外破解的游戏，用着老外制作的修改器，而对于中文游戏的修改器却只有很少几个作者在坚持！ALI也想在这里呼吁国内的优秀程序员们，为我们广大玩家奉献出自己的力量来，改变目前国内游戏补丁界的苍白现状。大家可以把优秀的补丁E－mail给ALI（ali@ali213.net），ALI以后也将在补丁铺栏目中着重推荐我们中国玩家自己“打”的补丁！

游侠补丁网：ALI

《武林群侠传》可输入主角姓名官方补丁

我们不能肯定今年暑期究竟有几个武侠RPG游戏获得成功，但我可以肯定《武林群侠传》是暑期武侠RPG游戏的终结者。这是一个非常怀旧的游戏，令我们恍如回到了5年前那些玩着《金庸群侠传》的日日夜夜。游戏凭借着出色的RPG设计而成为暑期大量武侠游戏中仅有的几款优秀作品之一。

虽然《武林群侠传》是一款颇受玩家欢迎的作品，是近期少有的武侠RPG游戏，可是非常遗憾的是智冠这款出色的游戏有很多美中不足的地方，比如不能由玩家自己创造一个玩家喜欢的角色，这实在是太不应该了。于是，官方马上就出了一款补丁修正了这个BUG，推出了这款《武林群侠传》可输入主角姓名官方补丁，这样一来，我们就可以给游戏的主人公取个自己喜欢的名字了。

使用方法：将子目录\wu1下的可执行文件wu1.exe直接复制到游戏目录中并覆盖原来的文件即可。

◇ ◇ ◇

《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》补丁包

Diablo Ⅱ: Lord of Destruction

终于，在一阵猜疑中，暴雪推出了《暗黑破坏神Ⅱ》及其资料片《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》的v1.09升级档。升级特性还是集中在各个角色的力量平衡上。我想暴雪的目的是很明确的，就是为了加强游戏在战网上的可玩性。围绕着该升级档，这里奉献给大家一组特别补丁包，其中包括《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》的升级档、属性修改器以及战网作弊器。

1.v1.09版官方升级档

《暗黑破坏神Ⅱ》及其资料片《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》的v1.09版升级档被暴雪公布以来，其升级方式有所改变（比如《暗黑破坏神Ⅱ》升级居然只能连接到BATTLENET），而且其加密手段也继续加以改进，因此就出现了很多不能升级的情况，这里提供的升级档还包含了其它几个文件以帮助大家成功升级。要说明的是，如果你使用的是非完全版本的游戏，则无法使用以下方法升级。

使用方法：请先使用子目录\D21下的可执行文件LOD.EXE升级。如果升级失败，请尝试这样操作：将子目录\D21下的可执行文件GAME.EXE覆盖到游戏目录，然后再执行官方升级档LOD.EXE，之后再把子目录\D21下的可执行文件GAM1.EXE改名为GAME.EXE，再次复制到游戏目录覆盖原文件即可完成升级。

2.v1.09版完美编辑器

这是一款针对《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09版本游戏的完美修改器。修改内容包括人物所有属性、游戏中的所有任务等，不仅如此还可以更换人物装备，十分齐全，可谓是“暗黑”玩家的必备之物了。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\D22下的可执行文件D22.EXE，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明修改了。

3.v1.09版战网作弊器

在这里向大家介绍的是《暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王》v1.09版战网作弊器，虽然我们不很提倡在网络

对战时作弊，不过这也是很难免的啊。如果整个服务器的人都使用一种奇怪的方法来攻击你，那么就使用该款战网作弊器来应战吧！

使用方法：进入游戏后连接到战网。在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\D23下的可执行文件D23.EXE，然后就可以按照修改器上的说明进行修改了。

《仙剑客栈》完美内存修改器

打着如雷贯耳的名号，仗着遥遥无期的2代，“仙剑”系列估计还得衍生出更多的编外产品。游戏背景是1代中幻想的大团圆结局，李逍遥和全部3位MM角色一起开客栈。游戏模式还是餐厅经营类的老一套，只是换上了熟悉的角色。而对于那些曾经试图修改过《仙剑客栈》的玩家应该都知道，这个游戏无法调用任何修改程序进行修改，所以这款《仙剑客栈》完美内存修改器虽然只修改了游戏中的两种属性，可是其含金量是相当高的。在这里，我们再次感谢网友ESPER_PALE的高技术作品，同时我们也期待有更多补丁制作者能够为我们提供精良的补丁。

使用方法：先进入游戏，然后连接到战网。在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，然后运行子目录\SJ下的可执行文件SJ.EXE，这样你就可以按照修改器上的说明进行修改了。

《三国立志传》全武将完美修改器改良版

对于《三国立志传》这款比较搞笑而相对制作精巧的游戏来说，同样的问题也是游戏很难进行修改，原因当然也是制作者刻意封锁了这个功能。于是网友ESPER_PALE继续出马，制作了这款期待已久的内存修改器。修改前需要先运行游戏。它支持游戏中全部武将的全属性修改，并支持金钱和经验值修改等。本版本的修改器已经过了第2版的改良，相当完美。

使用方法：先进入游戏，游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\TKS下的可执行文件tks.exe，然后打开修改器，就可以按照修改器上的说明进行修改了。

《活祭》简体中文汉化包
Sacrifice

《活祭》又名《牺牲》，其英文版已上市很久了，我们终于等到了它的中文版。网友2years为大家奉献了这款《活祭》的简体中文汉化包，只要在英文版的游戏上使用，就完全使它成为中文版的游戏了。

使用方法：这是一个完全傻瓜式全自动安装的补丁，只要在任意目录下运行子目录\SAC下的可执行文件SAC.EXE即可实现汉化。

《楚留香新传》v1.1g简体版升级档加光盘补丁

《楚留香新传》确实也算是今年暑期一款不可不玩的佳作了，而制作公司也很负责地把游戏升级到了最新的v1.1g版本。而由游侠网壁虎制作的这个升级档的光盘补丁，有利于更好地保护大家的光驱，因为使用它游戏就不用读取光盘了，因此也是非常值得推荐的。

使用方法：只需把子目录\CLX下的所有文件复制到游戏目录即可完成升级。

《虚幻竞技场》官方最新加强版
Totally Unreal Tournament Bonus Pack

其实这是《虚幻竞技场》最新官方发行的特别版本，在其原来游戏的基础上增加了全新的模式、战役、武器等。而原游戏的英文名是Totally Unreal Tournament，使用本补丁包你就可以把原来的游戏版本升级为这款最新的官方加强版了。

使用方法：运行子目录\URP下的URP.UMOD文件，不过前提是你要安装了《虚幻竞技场》的原版，这样你就拥有了《虚幻竞技场》官方最新加强版。

《足球2001》中国队十强赛最新阵容补丁
FIFA2001

当大家看到这期杂志的时候，不知道中国队是否已经前途无忧了。不过不管怎样，作为FIFA的玩家还是应该“亲身作战”一番，就让我们在PC上先实现世界杯之梦吧！本补丁将把最新十强赛中国队的阵容重现在PC上，怎么安排战术就是玩家的自由了。

使用方法：将子目录\FIFA下的文件复制到游戏目录即可。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第11期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

三国立志传

同时按Ctrl + Alt + F1，然后输入下列密码：

Run Forrest = 战斗状态时的行动点数增加50点

Oh my gold = 金钱增加5 000

Don't do that = 己方的HP降至1

I don't wanna die = 刘备年岁增至98

Give me that ## = 获得道具物品

增加物品：

在战斗里，把一个角色装备不停更换，当移动力减至0时，将换了的装备传给其他队员（不能把替换的装备放回自己的物品栏）。这样所传递的物品就会一变二。

福特名车赛
Ford Racing

释出所有赛车：

将玩家名称改为GIMMEGIMME。

隐形秘技：

开始游戏时，将车手名字改为"Mark Martin"，然后到KA series进行第一次比赛，选择qualify赛车，进入比赛后，车子就可隐形。

青铜斗士
Gunmetal

游戏中按F8，再输入下列密码：

GOREFEST = 增加血腥程度

MADEMAN = 所有下属忠诚最高

EATSOUP = 免费购物

CUTIE1 = 角色有99条命

ARSESTAR = 死后仍有武器

IAMDAVEJ = 玩家得到9 999 999分

MUCHCASH = 玩家得到$500 000

SEGARULZ = 玩家得到10个增值

COCKTART = 跳过分数显示

GODOFGTA = 所有武器及全子弹

DAVEMOON = 简单装备及全子弹

VOLTFEST = 电子枪及无限子弹

FLAMEON = 无限火焰弹

SCHURULZ = 无限双倍破坏道具

RSJABBER = 无限无敌道具

HUNSRUS = 无限隐形道具

JAILBAIT = 无限逃狱卡

BUCKFAST = 所有人变成敌人

NEKKID = 所有人变成裸体

LASVEGAS = 所有人变成猫王

FISHFLAP = 所有车变成迷你车

GINGERR = 直接过第一及第二关

UKGAMER = 直接过三关

TUMYFROG = 直接过所有关卡及得到额外关卡

BEEFCAKE = 暴力模式

MADMECHASTREISAND = 弹药全满

MADCOSMODNA = 体力全满

MADDUCTTAPE = 装备全满

MADMAXAMILLION Get = 得到一百万元

劲爆美式橄榄球2002
Madden NFL 2002

释出隐藏队伍：

到Settings/Secret Codes菜单输入GOLDENGOD，可释出超过200个队伍。

不可思议的机器——更精巧的装置
The Incredible Machine: Even More Contraptions

选关：

输入RHOMBUS作为密码。

跳关：

选择"Start the machine"选项，并在机器运转时按下V键。

假日额外物品：

把系统时间调至万圣节、圣诞节那天，在自由组合模式（Free Form Mode）下，清单底部会出现额外物品。

谜题89的密码是：OLIVE-ZZZC815F6

辛普森一家
The Simpsons: Virtual Springfield

位置选择：

按Alt + F3显示地图，按住Shift + V + S键并双击目的地。

得到所有的收藏家卡片：在Krusty-Lu Studios主房间的喷泉上方挂着一幅海报，点击它就会有一张卡

片出现。等几秒钟，然后再去点击那张海报，这次会出现不同的卡片。重复此举将得到全部的74张卡片。

钥匙及物体位置：

Krusty的办公室：Krusty钥匙在市政厅的钱匣里。

Skinner的办公室：Spanky钥匙在Moe's Tavern的失物招领箱中。

墓地望远镜：在Skinner电脑的E-mail中。

Hoover小姐的嫁衣：在Lisa书桌的抽屉里。

沙鼠的笼子：沙鼠食物在Hoover小姐的嫁衣里。

银河私掠者Ⅱ——黑暗的深渊

Privateer Ⅱ：The Darkening

作弊模式：

按Alt＋N键进入导航屏幕界面，然后按F键再接着输入下列代码以激活相应的作弊功能：

no talent＝无敌

rep me up＝修复武器及受损的护甲

pety pety＝加喷射引擎燃料

chill out＝冷却激光温度

napalm＝无限核武器

疯狂都市Ⅱ

Midtown Madness Ⅱ

改变车辆外观：

选择Voltswagon Beetle Rsi，再在颜色选单按“上”，就可以选择不同外观。

作弊窗口：

按“Y”键即可。

没有损坏：

在“Race”菜单下，按“Y”键，然后输入“damagefree”即可。

所有车辆：

按“Y”键，然后输入“**Midtowncars*-”，结束比赛后重新选车就行了。

隐藏车辆：

在5 San Francisco Blitz比赛中得到前三名，或者在Professional模式中得到第一＝American Lafrance Fire Truck

在London Crash Course中胜出＝Aston Martin DB7 Vantage

在6 San Francisco Checkpoint比赛中得到前三名，或者在professional模式中得到第一＝Audi TT

在5 London Blitz比赛中得到前三名，或者在Professional模式中得到第一＝New Mini Cooper

在5 San Francisco Circuit比赛中得到前三名，或者在Professional模式中得到第一＝New Beetle Dune

在San Francisco Crash Course中胜出＝New Beetle RSI

在6 London Checkpoint比赛中得到前三名，或者在Professional模式中得到第一＝Panoz GTR-1

在Professional模式中，在全部比赛中都得第一＝N.B.

取消计时：

按F2键暂停游戏，然后输入“qq”。

猎鹿人Ⅳ

Deer HunterⅣ

按下F2键输入秘技，然后再次按下F2键让秘技生效。

dh3find＝带你到最近的动物处

dh3nofear＝动物不再怕你

dh3sightin＝看见自己的枪

dh3leadeye＝看见自己发射的子弹

dh3water＝下雨

dh3ice＝下雪

dh3zeus＝发光

dh3monster＝最大的鹿

dh3truck＝无过场片段

dh3homegym＝猎手不死

dh3f13＝加血

dh3showme＝在地图中看到小鹿

dh3skyhook＝战斗模式

dh3caddyshack＝在目标范围内移动

dh3plague＝没有动物

dh3super＝打开所有的欺骗模式

dh3damper＝无噪音

dh3thor＝打雷

dh3tracers＝观看子弹射出弹道

dh3climber＝停止倾斜效果

dh3deerwatch＝查看离你最远鹿的信息

dh3vmwatc＝在查看模式下显示活动信息

dh3dry＝关闭天气

dh3noon＝强制时间固定在一天的中午

dh3breakdown＝显示所有游戏信息。

扮演一头鹿：

创建一个新的猎人并起名字，拽动这个猎人两次，在第二次时，你会发现你可以选择2头鹿了。

E-mail：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com

编辑部的故事

（十二） 作者：Jude

《JIN南戴河导游手记》
团号：NDH0824
委托人：大众软件杂志社
出团时间：2001年8月24日下午3时
导游：JIN

哗……哗……

(1)

朋友们，大家下午好，欢迎大家来参加南戴河两日休闲游活动，我是导游JIN。

南戴河与北戴河东西并列，一桥相连，总面积20平方公里，海岸线17.5公里……

总之是个很不错的地方。

希望大家这两天能够开心……

就这么多了，谢谢。

车上一片欢声笑语，出游的人总是很开心的。

不过，与我的预测相符，2个小时以后大家开始睡觉了。

Z Z Z

(2)

一路颠簸，直到天已经黑了才到了海边。刚下车，便有一阵海风吹来，感觉真不错，不过……

大家没有心情去体会大海的波涛澎湃，全都一路小跑直奔餐厅去了。

可怕的进餐活动一直持续到12：00。

大家来到海边，虽然已经很晚，海滩却还有很多人，我们开始讲故事。

(3)

似乎大家还没有做好准备，来，还是我抛砖引玉吧。

我先给大家讲个故事吧。

小时候妈妈对我说，大海是我的故乡，海边出生，海边……

这故事说来话长。

去死！！

很明显大家对我的反应很强烈……

最后大家都走了，只有JUDE还在我身边，我感到了朋友的可贵。

听着海浪的声音，看到一对一对恋人的身影，在那一刻，我想无论谁都希望自己身边也能有个人陪伴。

(4)

编辑部的故事 十二

天空中月朗星稀，好美的夜空啊！

久居都市的人很少能见到如此美丽的星空呢。

突然一道流星划破夜空。

哇！JUDE，看那儿有流星，快许个愿。

JIN 太迷信了吧，许愿有用吗？

当然

那么神啊？！请让这美丽的夜晚永远存在吧。

哎？……

(5)

第二天早上去海滨，有游泳、滑沙、打沙滩排球等丰富的活动等待着大家，滑沙的人似乎比沙子还多，大家不禁望而却步。

于是转而去打沙滩排球的人就比较多了。

碧落的着装是一身桔黄色，总容易让人联想到某些手持扫帚的服务人员。

啪！

(6)

值得说的是Walker的动作极为优美，而且实力强劲。

不过，碧落也不示弱，每一次都拼死拦网……

嗖……嗖……

难得他们玩得这么热闹。

哎！转过身来，找只乌龟陪着我……

(7)

流水帐似的故事到此告一段落，大家也都累了。上车之后，已经觉得非常疲倦的我倒在椅子上准备睡觉。刚刚合眼，就觉得有人在推我。

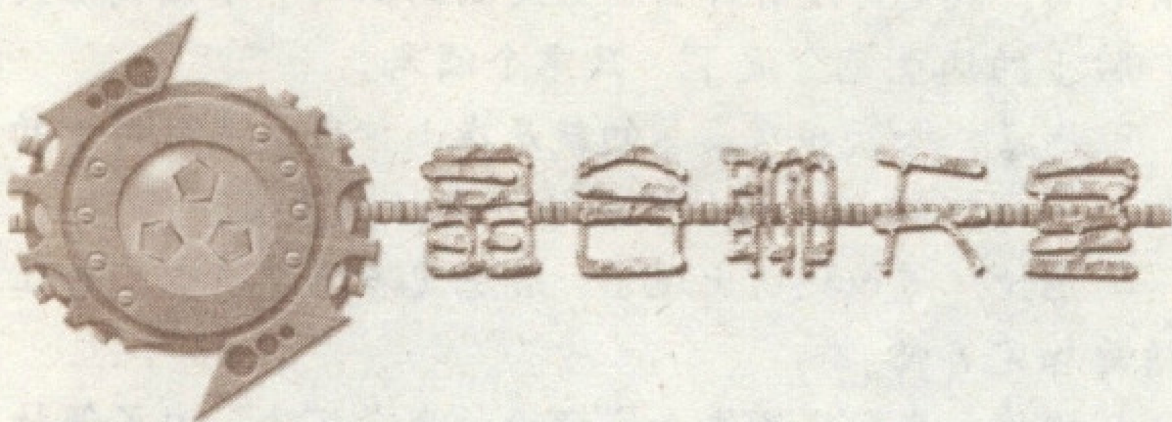
睁眼一看，原来是阿飞那张“慈详”的脸，“JIN，干得不错嘛，回来以后写一份汇报吧。”

我努力摆出一个笑脸，从牙缝里挤出两个字来：“好吧……”

于是，回程路上，我睡意全无。下车的时候，给阿飞递上一份《JIN南戴河导游手记》。

(8)





晶合后院虽小，但人气日渐飚升，荟萃天下群雄一干人等。一日，话题由有“第九艺术”之称的游戏谈起，一时间群雄话锋甚利、言语翻飞。众豪杰所话上及“大软”内容，下至后院小编花絮若干，须臾间，后院犹如洪水泛滥，大有“水淹七军”之势。榜主且“游”且“戏”，歌以咏志，是为记。

后院 玩具商：新晶合魔鬼辞典

2001年，我这条懒虫再增100年功力，终于成精了！现不都兴在后面加上个“II、2000”嘛，于是乎，本晶合魔鬼辞典也得升级，出出续集。

未来的后院——道路是曲折的，前途是光明的，胜利永远属于我们。

2001版晶合后院——升级升级再升级！改版改版再改版！就如白垩纪一样，所有食肉及大点的食草魔物全部人间蒸发；生活在最底层最弱小的史莱姆逃过一劫，并且泛滥成灾，成为统治者，开创了后院之史莱姆新纪元！

2000版晶合后院——晶合后院的更年期。

老晶合后院——你快回来，我一人承受不来；你快回来，生命因你而精彩；你快回来，把我的思念带回来，别让我的心空如大海。

2000元老——长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。

2001元老——为了生活，我们四处奔波，哪有你们这些小子快活！

新后院论坛——革命尚未成功，灌水仍需努力。

旧后院论坛——有的人活着，却已经死了；有的人死了，但他还活着。

新晶合聊天室——你拍一，我拍一，大家一起来刷屏；你拍二，我拍二，大家一起带帽儿。

论坛版主——铁打的营盘，流水的兵。

论坛区长——枪打出头鸟，来个人当当？

大内总管——××走了，××还会远吗？！

后院文人——从手无搏鸡之力成为铁面无私执行铁血政策的铁面人（注：非法国的路易十四）。WALKER、KEN、阿飞，云起……向首都人民致敬！

谜之馆——白公馆、渣子洞、中统、军统、FBI、CIA……

后院帮派—— 现在正严打呢，严禁拉帮结伙。

后院MM——唉，仍然是让人~~~>_<~~~ OR ~~~~_~~~~

后院见面会——青蛙与恐龙的聚会。

史莱姆——1-XXXX级，长路漫漫其修远兮，吾将上下而求索。

刷屏——刀口添血的活儿，做不了千古流芳，就要遗臭万年。

其它——还有什么能说的吗？其实仍然还有很多！但还能说些什么呢？你还能看得下去吗？

呵，一时大意，把后院的碧落给忘了。不少朋友提醒得是！这回打个补丁。

补丁一：

碧落——后院孔乙己，唯一一位穿长衫而站着“喝酒”的名人。

后院居民 喜欢流浪的人

晶合史记之天使列传——云起篇：

的确，提到天使，就不能不说说传说后院1人之下、万人之上的猫猫天使——云起

一个为后院辛勤耕耘了数亿年的人

从晶合纪诞生那日就算起

古老沧桑的封印塑不住她神圣的灵魂

青面獠牙的魔鬼禁不住她钢铸的信念

残狞凶悍的黑暗罩不住她机敏的意识

她不是魔鬼

但她的思维早已洞穿了魔鬼的屏障

她是天使

但她同样具有一颗充满罪恶和恐慌的心脏

历史需要人物的出现

无论好坏

云起——一个带动着静和转动的又一个掘墓人

编者按：如今信息时代发展的速度可谓快矣，连晶合魔鬼辞典也新推出了UPDATE世纪典藏版。还依稀记得玩具商读者99版中幽默的点评，但那已是上个世纪的事情了。能与每一位读者进行心与心的交流，一直是后院共同努力的目标。我们一直希望后院能在一种平和的环境中健康发展，成为我们生活中一方休闲的乐土，给更多的朋友带来欢乐，让“洪水”和“战火”远离后院吧！（只见有后院孔乙己之称的碧落和兼具魔鬼与天使双重身份的云起，在后院的滔滔洪水中向远方坚定地游去……）

湖北 蓝翼

假如我是小编，我应周密恰当地安排电脑知识

的可读性和游戏的娱乐性在“大软”所占的比例。“大软”创刊的宗旨并不是培养玩游戏的人才，但计算机给人的娱乐性又离不开游戏这一面。所以不客气地来个新编上台三把火：第1把火，以本人的观点再次定义“大软”的创刊宗旨：为中国计算机事业的崛起而创刊（这不但表明了“大软”的创刊宗旨，也表明“大软”的编辑和读者是爱国人士）；第2把火，作为新编调整的内容必须与宗旨相符，加强读者与编辑的交流是很有必要的，所以《读编往来》这个栏目要微量地加大所占全书内容的体积（加强读者与编辑之间的交流这无疑是加强了这本书的生命系数）。根据“大软”的创刊宗旨，我们编辑部应尽全力模糊知识与娱乐这两大板块的界限。因为知识是电脑知识，游戏是电脑游戏，既然都离不开电脑，干脆将游戏与知识相融合。以各种游戏为例，通过游戏的制作与所需的软硬件配置来讲解计算机知识，讲解力求深入浅出。从读者来看既淡化了计算机知识的枯燥性，又减少了游戏娱乐的单纯性；第3把火：从编辑部内部来看应加强老、小编的交流，将老编的经验和小编的创新互相渗透融合，通过大软以书面的方式给读者加以表现。

编者按：自从杂志社举办的“假如我是小编”征文活动开始之后，各路“准小编”们纷纷拿出珍藏已久、江湖传说中的“施政纲要”。这位新编上任的3把熊熊烈火大有燎原之势，但是如果人人都是三把火的话……只见编辑部外各路消防车伴随警笛声呼啸而至……

读者 爱的礼物555

看了大软今年第14期的“晶合聊天室”，我感到很难过，虽然上面“戏友”们说的都是存在的现象。现在我想谈谈我对“新仙剑”的看法。

1.关于人物：大家无需以印象来比较，看看第13期“大软”的专题企划，很明显就能得出对比。先看看李逍遥，很明显新版的他多了一分浪子气更多了一分才气，眼中露出的是一分聪颖，少了一分稚气。虽然看着有那么一点点像何炅，可那正是李逍遥应有的相貌呀；灵儿，真诚、美丽、善良，从她微低着的头，从她那双大眼睛里流露出来。脸形有点变化，可改变了她那份感觉吗？没有！林月如，是不是少了几分刁蛮，多了几分慧气？是不是更像富家千金？阿奴，看着是不是成熟了不少？是不是更符合“族长女儿”的形象？

这4个主角的形象，我感到很满意。但是确如lizhiwei2000所说，游戏中人物的侧面像有些差，李的嘴很明显突着，真是美中不足。

配角呢，李大娘，年轻多了，这是好是坏还是没有影响？我觉得没有什么。但是酒剑仙的形象让我很失望，脸上的仙气完全没了，只像个酒鬼。

2.场景：给我印象最深的就是在山神庙附近对村子的鸟瞰……《轩辕剑》的引擎真的没有让我失望！

3.剧情：阿奴提前出现了，会有更多的交待吧，会让剧情更加完善吧。

4.操作：我觉得不像大家评论的那么可怜。为了保持原来的那种感觉，“新仙剑”没有用鼠标，是用键盘、手柄。八方位走动，有快慢双速。

有人说很难对准人讲话，很难面对宝箱，这个我也遇到了。可我马上找到了解决方法：你不必走到它（他）身前贴住它（他），在离它（他）有一步路时按空格键试试，根本不用花时间去面对嘛。热键系统更是设计得比较贴心，比原来多了一个“T”键，当你想用飞龙探云手时，快多了吧！

5.战斗系统：“新仙剑”增加了战斗的难度，在去水月宫的路上也要用好几次气疗术，甚至不敢用A键。让我高兴的是，魔法的成功率高多了，就我所用“回梦”成功率为60%，而老仙剑好像只在10%以下。这样使很多魔法的可用性提高了，不再是摆设。这是不是从一个方面增加了游戏的可玩性呢？

6.音乐：老“仙剑”催人泪下的笙曲加上了新技术的混音合成，是不是更让人感动？

总之，我觉得对“新仙剑”骂声不断的原因是广大玩家没摆正心态来看待它，这样你就更注意了它的缺点，而忽略了它的优点。当我们摆正心态，会发现“新仙剑”有许多更迷人的地方。

编者按：爱之深，责之切，用这句话来形容玩家对“新仙剑”的看法是最为准确的。对一个游戏的评判无论喜怒笑骂，一句话：关注就好。



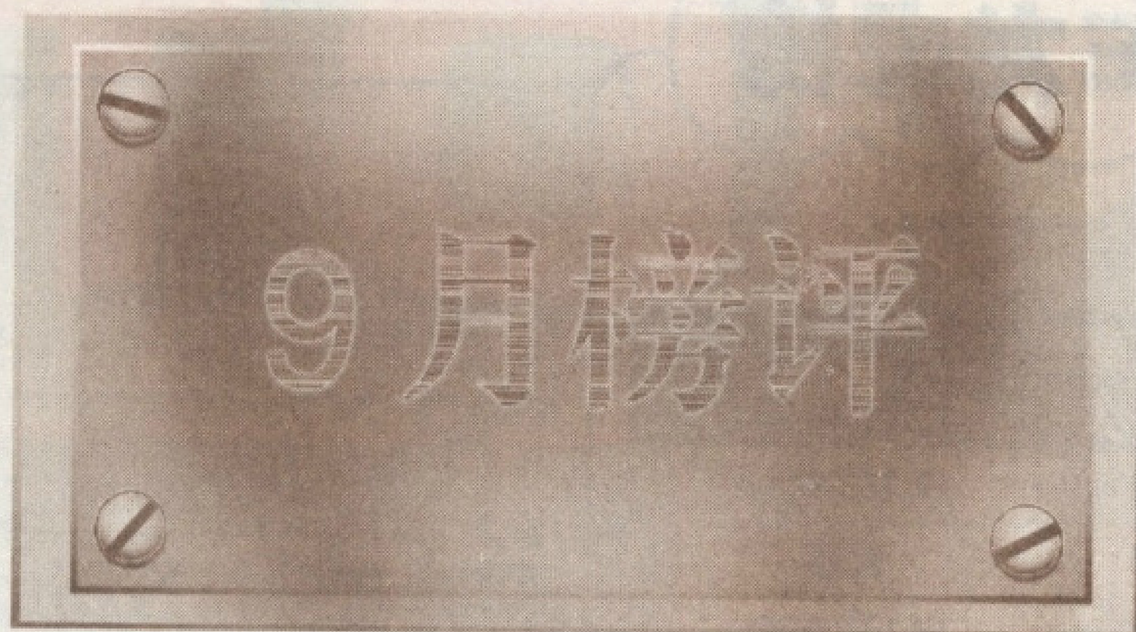
晶合实验室 震

第三季度幸运读者

上海 李朝骏	北京 关晓宇	天津 李辉
湖北 李峥春	北京 赵悍超	四川 刘明
四川 周明敏	新疆 黄明杰	
浙江 高科达	海南 谢于雷	

以上读者将获得由**光谱博硕电子科技（北京）有限公司**提供的游戏**《三国立志传》（精装版）**及由**天人互动公司**提供的游戏**《樱花大战》**各一套。





写本期榜评时，也正是这个城市最美的季节——秋天，当然，如果一个季节被赋予了收获的意义，那么在这个季节里许多事物都将以总结的形式出现，Topten也不例外。翻看榜单，每一次面对这些熟悉的游戏名称，仿若又在记忆中追寻那些稍纵即逝的喜乐与哀愁；仿若每一位玩家的成长之路上寂寥的日子，都有这些游戏相伴的影子。我想这也是Topten另一种意义之所在，每每面对大多数人心目中的经典之作，你也在经历着一次自我游戏历程的邀约，玩游戏的同时也在品味着人生的成长。

遍历本期榜单，不难发现名次的变化依然是些微的，除《半条命——反恐精英》继续保持良好上升态势外，《剑侠情缘外传——月影传说》跻身前十也从另外一个角度反映了玩家对国产游戏的关心和认可。综观榜单的平静，再看玩家心目中最为认可的5个游戏，不妨把它们归结为以下三类，逐一加以评析：

经典完美篇——《星际争霸》、《仙剑奇侠传》

《星际争霸》的出现使得明智的开发厂商不得不放弃即时战略游戏的开发，因为他们清楚地意识到，在一个近乎完美、体现了即时战略游戏精髓和内涵的游戏面前，任何妄图超越的想法都是徒劳的（Topten：本期排行第一）。

用“钻石恒久远”来形容“仙剑”是再合适不过了，它把一种广博的中国传统文化与凄美、柔情的爱情故事通过游戏的方式融合在一起，呈现给每一位玩家，同时它也给我们提出了一种思考，游戏的本质是什么？“感动和好玩”，“仙剑”之父如是说（Topten：本期排行第二）。

评析：游戏一旦成为经典，它的风险也会越来越高，因为公众的期待度已经使它的后续之作在未见踪影之前就达到了相当的高度，在玩家热切期盼的“造神运动”中，经典游戏也在承受着“高处不胜寒”的惶恐，所以不得不冠以“95、98柔情、新”等字眼来延续游戏的寿命；不得不以“v1.07、v1.08”等更新版本来进行平衡性的调整，而不敢冒然另起炉灶，打造全新模式的游戏二代作品，从某种意义来说，过于完美的经典也制约了后续游戏产品的开发，所以这未必就是一件好事。

精心打造篇——《暗黑破坏神Ⅱ》《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》

如同一把名剑要经过反复多次的锻火和打造一样，《暗黑破坏神Ⅱ》的制作同样经历了足够的时间和耐心，没有让玩家失望的前提是：游戏保持了良好的平衡性，以及更为丰富的系统和全新的人物（Topten：本期排行第三）。

有人曾说，《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》的推出是为了弥补《轩辕剑Ⅲ》中国部分过短的诟病，但实际上，把一个有着完整中国历史背景的游戏剧情做得如此出色是很难得的，而且游戏在口碑上还超越了前作（Topten：本期排行第四）。

评析：这两款游戏的共同特点是同为经典游戏的续作，同样经历了足够的制作时间，同样都是成功的。在一款游戏的后续作品开发上，游戏公司在创新之余，小心谨慎而不完全摒弃原有游戏模式是游戏开发商避开商业风险的明智之举，《大富翁Ⅴ》的开发者应该借鉴。

无心之作篇——《半条命——反恐精英》

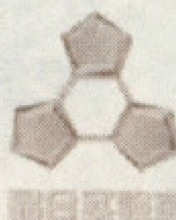
《半条命——反恐精英》在对真实环境的模拟、游戏的易操作方面都是极为出色的，尤其是团队的配合在游戏中被强调为一个重要的概念，联线竞技游戏中个人英雄主义的时代将被改写。它是目前最为流行的联线游戏之一（Topten：本期排行第五）。

评析：《半条命——反恐精英》的空前成功从另一个角度说明了游戏也类似于艺术创造和科学发明，具有偶然性和必然性：一个由游戏制作者和游戏爱好者业余时间开发的MOD包竟超越了《半条命》的影响力，必然性则是游戏类型的创新。

有时候，在翻看榜单时，你不得不以一种新的角度重新来看这些耳熟能详的游戏，毕竟，它们已经占据Topten太长的时间，也代表着多数人的认可——经典游戏的生命周期是超长的。

诙谐搞笑之余，经典游戏的重玩性也由此可见一斑，从另一个角度看，也许玩一个经典游戏的意义也在于对它的再次挖掘，这也是写本期榜评带给我的启示。

晶合实验室 震



GAME龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
星际争霸	2769	1	2	39	1	BLIZZARD
仙剑奇侠传	2755	2	1	71	1	大宇
暗黑破坏神 II	2723	3	3	14	1	BLIZZARD
轩辕剑 III 外传——天之痕	2715	4	4	7	3	大宇
半条命——反恐精英	2665	5	17	3	5	SIERRA
轩辕剑 III	2632	6	5	20	1	大宇
生化危机 III	2615	7	6	6	6	CAPCOM
剑侠情缘 II	2598	8	7	12	6	西山居
剑侠情缘外传——月影传说	2590	9	NEW	1	9	西山居
石器时代	2484	10	8	7	5	JSS
帝国时代 II	2479	11	11	27	9	MICROSOFT
傲世三国	2430	12	9	8	5	目标
魔法门之英雄无敌 III	2417	13	10	28	1	NWC
大航海时代 IV	2403	14	12	23	1	KOEI
盟军敢死队	2389	15	14	36	1	PYRO
三角洲特种部队 III	2365	16	24	3	16	NOVALOGIC
最终幻想 VIII	2302	17	15	18	4	史克威尔
大富翁 IV	2288	18	13	34	1	大宇
生化危机 II	2199	19	23	26	4	CAPCOM
足球2001	2199	19	26	2	19	EA
极品飞车——保时捷之旅	2096	21	20	16	15	EA
心跳回忆——永远属于你	2090	22	28	28	1	科乐美
大富翁 V	1984	23	18	2	18	大宇
新神雕侠侣	1983	24	27	9	11	昱泉国际
金庸群侠传	1878	25	16	57	3	智冠
明星志愿2000	1776	26	--	10	22	大宇
三国志 VII	1671	27	19	17	8	KOEI
古龙群侠传	1560	28	22	4	20	金智塔
红月	1459	29	21	2	21	圣教士
新绝代双骄 II	1452	30	29	8	18	宇峻科技

TOP 30

网选游戏排行榜

1. 星际争霸 1771票
2. 仙剑奇侠传 1431票
3. 暗黑破坏神 II 1347票
4. 轩辕剑 III 外传——天之痕 1305票
5. 半条命——反恐精英 1250票
6. 轩辕剑 III 1166票
7. 生化危机 III 1067票
8. 剑侠情缘 II 1009票
9. 剑侠情缘外传——月影传说 1005票
10. 石器时代 997票

九月幸运读者

福建 李亮　浙江 陈勋　甘肃 李钢　河北 王猛
广西 李胤霖　四川 余治江　深圳 战义哲　海南 吴智贤
四川 王蕾　江苏 陈华

以上幸运读者将获得由光谱博硕电子科技（北京）有限公司提供的游戏《三国立志传》（精装版）一套。



青涩宝贝2

Sentimental Graffiti 2

买正版抽大奖！

大奖游乐京！

白金典藏版于10月中旬隆重推出！

免费赠送上海依星与上海通力合作独家推出的香港著名歌手王菲的数码写真集CD-ROM！同盘收录《青涩宝贝2》游戏简介、人物图片以及12位女主角歌曲和本次《青涩宝贝2》主题曲演唱者大赛优胜者照片及其歌曲！并赠送国内罕见的精美彩色透明文件夹、温馨实用的校友录、可爱的手机吊带、极具收藏价值的精致银币以及独家定制的青涩宝贝2特别心形水晶！

详情请浏览新浪游民部落网站！

万人参与，场面热烈，大奖、星探在等着你！

青涩的回忆由你的歌声来铭刻，如梦的青春在你的旋律中飞扬！

青涩宝贝II主题曲演唱人大赛集活动火热进行中！

9月22日
王菲上海演唱会
同日上市

普通版
热卖中！

非卖品

通力依星

2001王菲上海演唱会Dig

星尘物语

ARCTURUS

韩国游戏新的里程碑

打造RPG领域的传奇

金秋十月闪亮登场

6CD
仅售69元！

SONNORI GRAVITY

依星软件 software everstar

上海依星软件有限公司

http://www.everstar.com.cn

公司总机：021-6426-1212 传真：021-6426-026

销售专线：021-6426-1612 客服专线：021-6426

Mail:master@everstar.com.cn

WWW.DRAGONRAJA.COM.CN

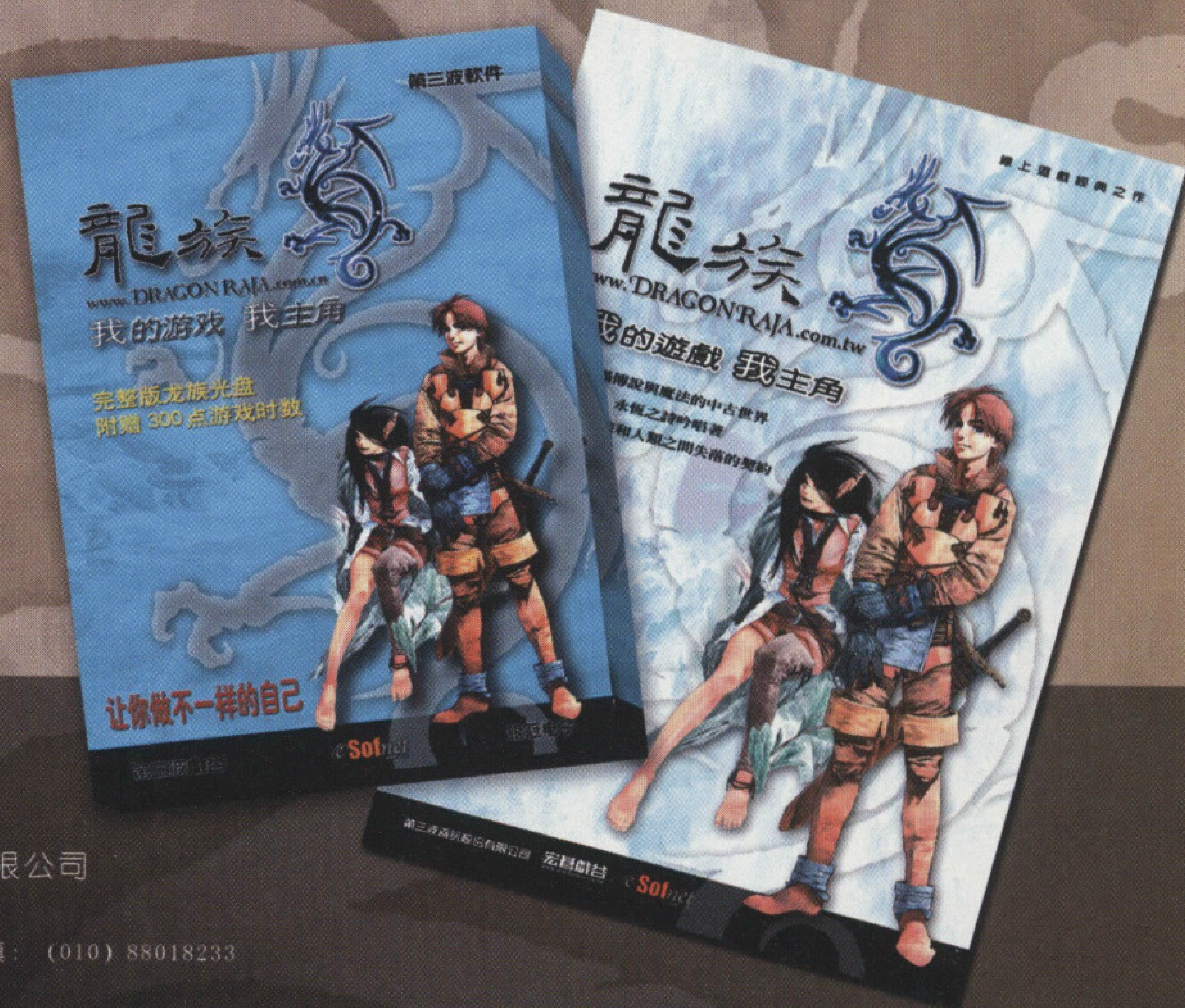
限量发售



龍族

龙族450点装

- 开卡、续卡任意选择
- 300点注册就升级到450点。
- 超值享受：￥29元（300点）+￥15元（150点）+龙族用户端+龙族手册=￥39元
- 全国限量3万套。
- 10月31日之前寄回回函卡，有机会赢取多达100张的1000点龙族vip金卡。



第三波软件（北京）有限公司

北京总公司
电话：（010）88018344 传真：（010）88018233

上海分公司
电话：（021）64223192 传真：（021）54521019

广州办事处
电话：（020）38482005 传真：（020）38482069

第三波戏谷

www.DRAGONRAJA.com.cn

第三波首度自制产品 蓄势待发



趙雲傳

三国武将第一人　龙越云端谁能阻

今日再次显神威　赵云骁勇美名传

热血豪迈的男儿，化身新时代的任侠典范

最有特色的三国游戏，引领你进入RPG狂潮

奉旨钦定十二月进军中原

第三波

Ubi Soft 育碧软件　SHANDA NETWORKING 盛大网络　11月上市

万人有奖测试大行动

请告诉我《传奇》好玩的理由！

傳奇 網絡游戲



参加方法

◇获得《传奇》测试版，参加游戏测试

1、您可以从以下杂志（10月刊）的捆绑光盘中获得传奇的测试版，《网上俱乐部》、《网友》、《玩游戏》、《家庭电脑世界》、《游戏原动力》。

2、您可以登陆《传奇》中文官方网站测试活动注册页面：，正确填写您的相关资料后，便能免费获得《传奇》测试版的光盘（限量10000张，先注册先得）

3、您可以直接登陆《传奇》的中文官方网站下载《传奇》的测试版

◇评选《传奇》好玩的理由

所有参加《传奇》测试活动的玩家，只要登陆《传奇》中文官方网站 ，评选《传奇》好玩的理由，便有机会获得育碧软件为您提供的梦幻组合大奖。

快来抢鲜
2001年9月28日—11月1日

奖品设置

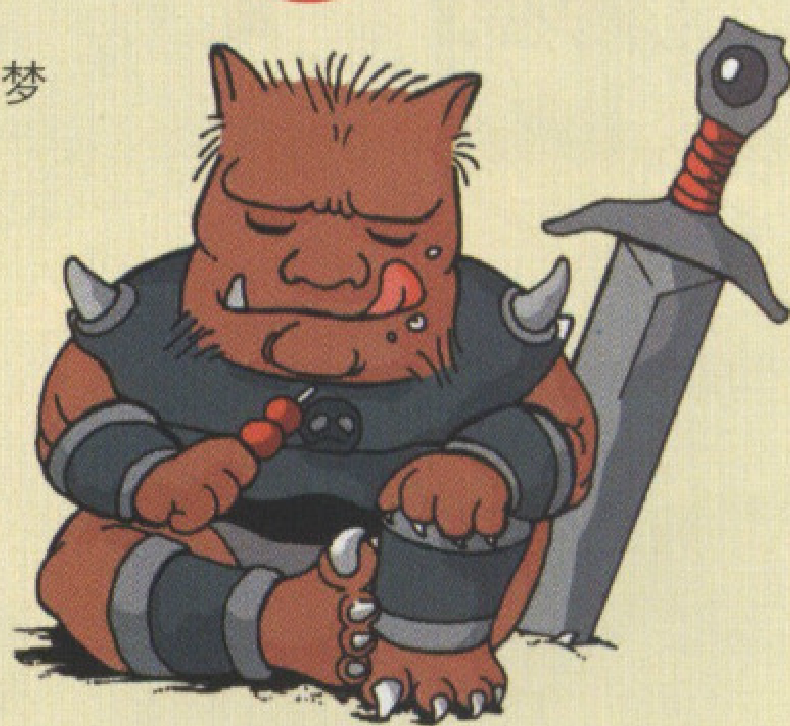
参加测试活动的玩家，其在游戏中的ID以及在游戏中所获得的经验值，道具等相关资料将通过一定方式在游戏正式上市后予以保留。

参加测试活动的玩家，登陆指定网页评选“传奇好玩的理由”，便有机会获得梦幻组合大奖：

PS2+DreamCast+GBA 各一台+PS2超级人气大作

Final Fantasy X 或者现金5000元奖励

详情请见《传奇》中文官方网站：www.mir2.com.cn









（10月刊捆绑传奇测试版光盘）

更多奖品等你来拿！





梦幻组合大奖（奖品以实样为准）

此次活动的最终解释权归上海育碧电脑软件有限公司所

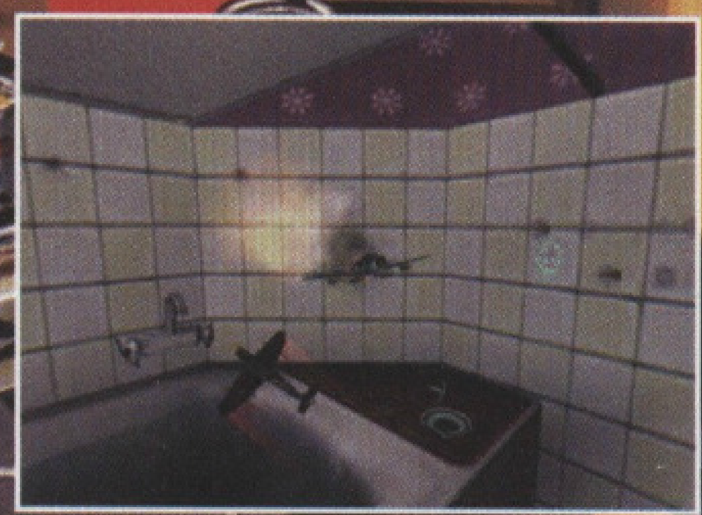
Ubi Soft 育碧软件

48元



反斗神鹰

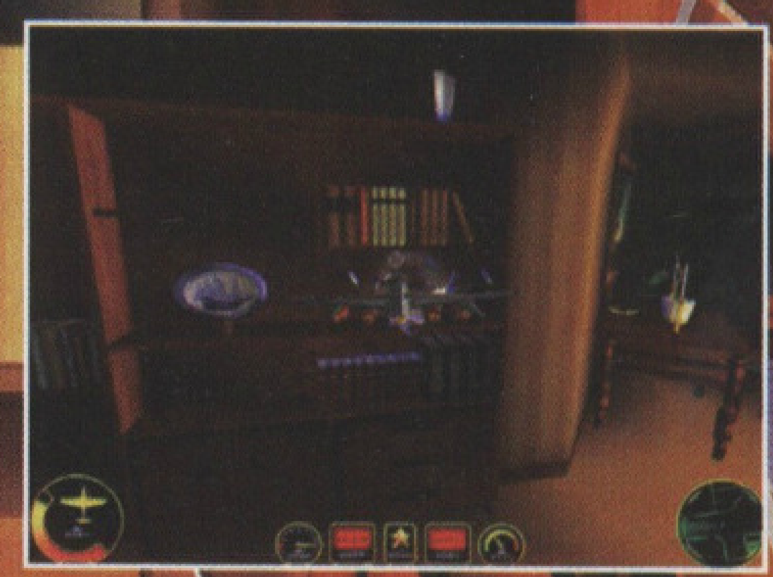
反斗神鹰挑战奇趣任务
模型飞机坦克大作战



可爱有趣的作战场景，
在厨房、庭院、卧室开展空中战斗



模型飞机首度出演飞行模拟游戏主角



精致漂亮的画面，丰富多彩的声光效果





可汗 雄霸天下

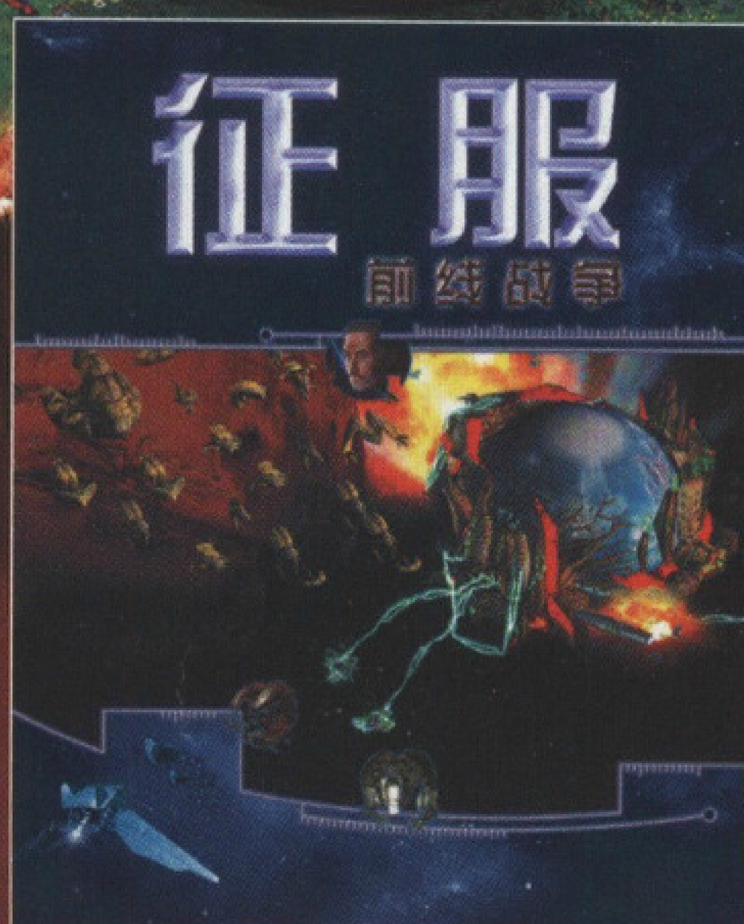
不朽君王横刀立马，旷世英雄一统天下





〈彩虹六号〉再度强势出击

简体中文版 2CD 48元



媲美命令与征服的即时策略巨作

48元 10月上市



巧妙安排车来车往，创造交通运营的奇

简体中文版 2CD 48元

Ubi Soft 育碧软件

简体中文版

拿破仑战史 48元

决战滑铁卢

传奇将才的最终血战！

法兰西帝王的最后表演，将才不应在滑铁卢陨落！



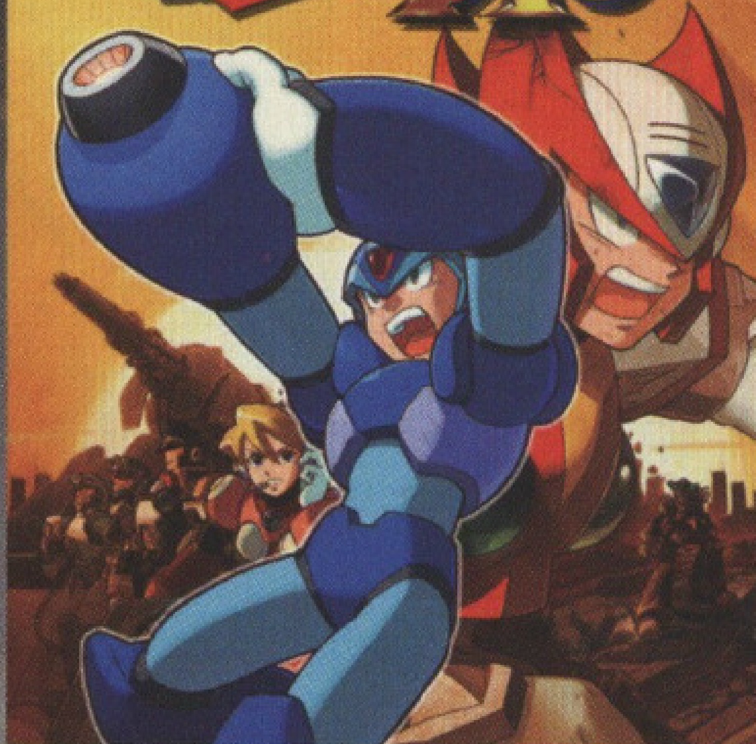
Strategy First





经典益智游戏登陆PC舞台

48元 10月上市



洛克人挑战所有邪恶

简体中文版 48元



风暴行动

育碧软件推出首款射击类游戏

热卖中 48元

要目

目录

2001年第19期　总第108期



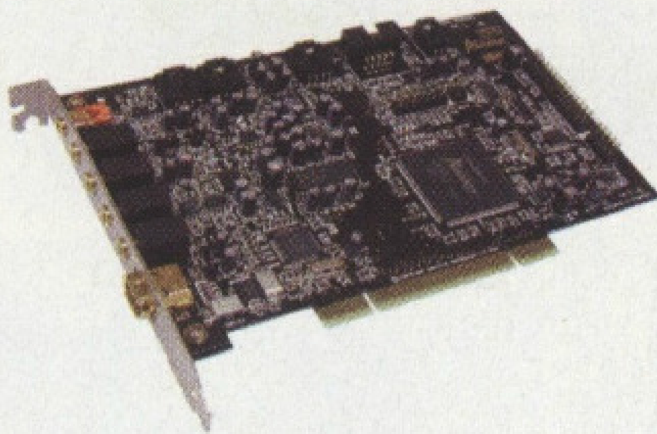
18

RealPlayer 9 Beta初探

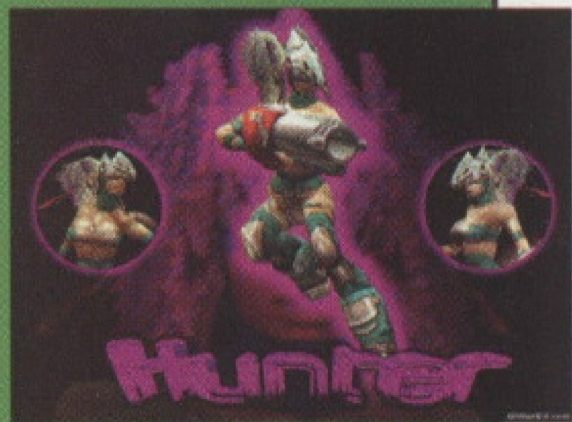
RealPlayer版本的更新十分频繁，除了改进编码技术之外，周边功能也增加了不少。这不，RealPlayer 9 也已跃跃欲试了。RealPlayer 9 Beta版代号为Viper，同前辈相比，它有了洗心革面的变化。RealPlayer 9已不再是一款单纯的媒体播放软件，而是一个媒体管理中心，甚至可以用它来制作自己的CD，录制自己的音频。

谛听天籁之声——创新下一代声卡初体验

在成功收购了Aureal这个最大的对手之后，Creative在高档多媒体声卡市场上几乎达到了独孤求败的境界。在SB Live!推出3年以后，创新于今年八月推出了新一代Audigy声卡芯片和最新的EAX Advanced HD（高真度环境音效）技术。这款划时代的声卡到底能给我们带来怎样的听觉感受呢?



35



109

关于理想的课堂作文——游戏职业化的话题（上）

如同网络的迅猛发展增进和改变了现代人们的生活方式一样，因电脑、电子游戏而产生的娱乐方式如今业已成为一种新的娱乐时尚，随着游戏整个行业的发展，在国内，各式各样的游戏赛事纷纷涌现，职业、半职业玩家和民间战队正在空前繁荣地发展着……在2001年，关于游戏职业化的讨论也成为业界最具争议的话题之一。

浣花洗剑录

古龙先生的早期作品虽不乏亮点，但仍然局限在"勇者斗恶龙"的传统武侠小说模式中，直到1964年《浣花洗剑录》横空出世，才宣告走出了古龙自己的路，开创了"新派"武功。《浣花洗剑录》或许还谈不上是个里程碑，但绝对是一款新意横溢的游戏。



138













今年9月4日的晚上，正趴在键盘上昏昏欲睡的我，忽然被电视中传来的一条新闻猛然惊醒——惠普公司宣布以250亿美元的价格收购康柏公司！我跳起来跑到电视前，全然不顾后面家人的一片斥骂声，怔怔地看完了那条新闻，心中在想：怎么会是康柏？看来IT界确实是要发生什么事情了……

不管怎样，当你遭遇变故的时候，回过头来看看历史总是有益的，因此下面我想先为大家摘引一些文字：

编辑部报告

……1982年2月，在美国德克萨斯州诞生了一个不起眼的小公司——康柏公司。这家由原德州仪器公司的3位辞职工程师发起的公司于1982年11月正式推出了名为Compaq Portable的便携机，这种机器外型类似缝纫机，可以运行所有为IBM PC开发的软件。由于它的兼容性极强，成为当时检测个人电脑兼容性的标准，当年就售出53000台，销售额突破1.1亿美元。这是PC机家族第一种非IBM开发的兼容机，从此，Compaq就和IBM展开了正面交锋。1983年，带硬盘的IBM PC/XT刚推出，同年康柏就推出了带硬盘的PLUS便携机；1984年IBM宣布PC/AT机诞生，Compaq就推出了COMPACT型286电脑。一个偶然的机遇更使Compaq平步青云，那就是Intel推出的386处理器。当Intel向IBM销售这种当时最先进的处理器时，被IBM一口回绝，因为IBM也看中了微处理器这片市场，正在悄悄研制自己的微处理器。这给了Compaq一个绝好的机会。1986年9月，康柏第一次领先IBM推出了386个人PC机，直到1987年IBM的386电脑才姗姗来迟，但为时已晚，康柏从此登上PC电脑的王座。康柏，这个仅有19年历史的年轻公司，自诞生之日起，就以其雄才伟略和不同凡响的锐意创新，在计算历史上写下了浓墨重彩的一笔。以下让我们再来看看康柏公司的发展简史：

1982年，美国康柏电脑公司成立；

1983年，第一台便携式个人电脑问世，康柏初露锋芒，成为美国最富于生命力的公司；

1985年，创美国个人电脑销售额最高纪录；

1994年，以109亿美元的年销售额一举成为全球最大的个人电脑供应商，其后几年一直稳居世界个人电脑销量榜首，并跻身《财富》100强企业之列，创造了现代企业史上的一个奇迹。

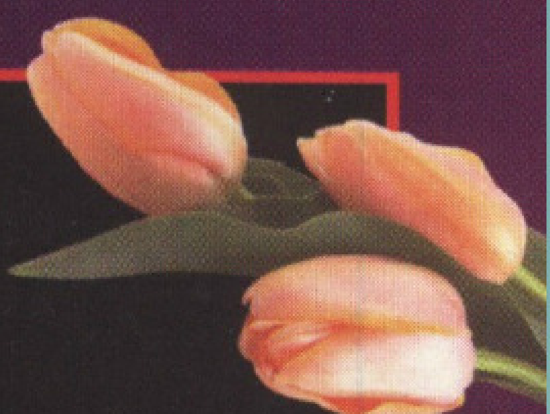
1982-1998年的16年间，生机勃勃的康柏以杰出的产品品质和不断进取创新的企业精神，赢得了无以伦比的强大优势，在业界确立了坚如磐石的领袖地位。

1997-1998年，康柏完成了举世瞩目的企业合并，先后将天腾公司和Digital公司融入康柏崭新的企业架构。这两次大规模的并购使康柏如虎添翼，无论对康柏还是整个业界，都是划时代的举措。全新登场的康柏汲取三家公司之精华为用户提供最理想的解决方案、最先进的技术和产品、最出色的服务和支持，以及比以往任何时候都更广泛的选择余地、更优异的产品性能和更大的自由度。全新康柏在企业实力、战略规划、组织结构、市场策略等各方面都发生了巨大变革，拥有了全面满足用户计算需求的能力。

就是这样的一间公司，在完成“划时代”并购的短短3年后，便迎来了自己的消亡。从此，Compaq这个品牌及其背后的种种故事，将只能存活在人们的记忆之中。刚刚被互联网的泡沫溅了一头一身的我们，便又迎来了个人电脑的萧条时代，秋意渐浓的北京城，终于让我感觉到一丝凉意。当然，我在这里无意去探寻这次并购的种种含义，那个任务留给了“光荣”的记者组的同仁们。而此次事件留给我的感触，便是在这样的一个夏末秋初的时节，IT媒体从业人员的身上必将承受到更大的压力。

曾经在各种资料中看到过很多公司和品牌的兴衰沉浮，但是只有当你身临其境的时候，才能感受到这种巨变的惊心动魄。不过这让我想起了电影《教父》中那句著名的台词：It's just a business.（那只是一桩生意而已）是啊，一切都只是生意而已，人的理想、情感、尊严甚至是生命，在所谓的“生意”面前都是微不足道的，这就是现代商业社会的生存准则。

walker@popsoft.com.cn

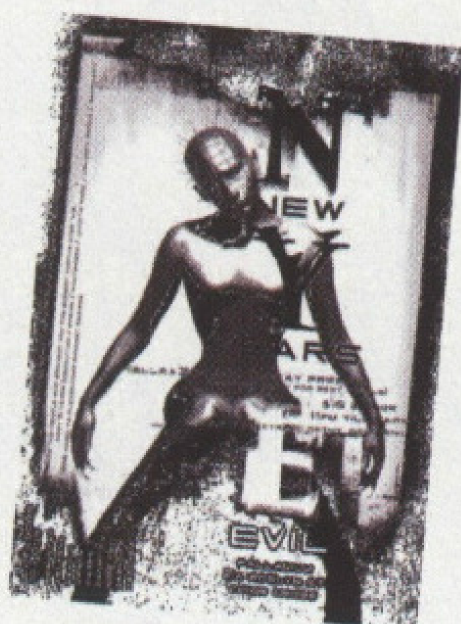


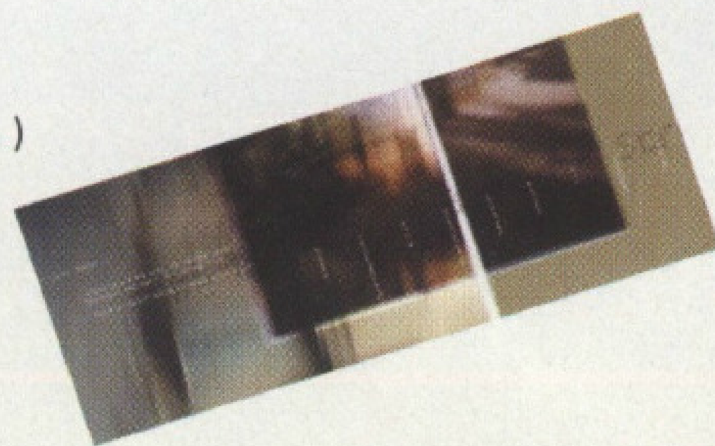
特别通告

谨代表编辑部以及我们的全体读者，向在美国恐怖主义袭击事件中遭遇不幸的人们致以深切的哀悼。我们也希望美国政府重新审视自己的外交政策，真正尊重地球上的各种族人民以及他们的文化，共同促成并捍卫符合全世界人民利益的永久和平。

目录







大众软件

主管单位　中国科学技术协会
主办单位　中国科学技术情报学会
编辑出版　大众软件杂志社
名誉社长　张忠山
社　　长　高庆生
副 社 长　刘贫和（常务）　林菁
主　　编　高庆生
副 主 编　裘聿纲
法律顾问　陆智敏
编 辑 部　Walker（主任）
栏目编辑　王　晨　杨文韬　董汉涛　汪　澎　王　刚
　　　　　朱俊飞　李广才　彭　程　任　然　李建军
专题记者　汪铁　余蕾　戴军辉　郭都　祝佳音
校　　对　郑佛水　邵学翊　朱飞
美术编辑　祁津忆
本期责编　汪　澎
电　　话　(010) 88118588-1200
传　　真　(010) 88135594
新闻热线　(010) 88118588-1250
通信地址　北京和平门邮局3056信箱（100051）

广 告 部　李诚（主任）　李怀颖　苏靖　蔡蕊　霍虹
电　　话　(010) 88118588-8000
传　　真　(010) 88135604
发 行 部　陈志刚（主任）　闫海娟　韩灵合
电　　话　(010) 88135613
传　　真　(010) 88135614
读者服务部　晶合时代软件技术公司　张友利（总经理）
电　　话　(010) 82634092
邮购中心　北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　　话　(010) 82634107、82634092

美术排版　晶合虹彩多媒体软件制作公司
电　　话　(010) 88118588-6000
平面设计师　宫健　林静　黄莺
印　　刷　中国煤炭工业出版社印刷厂
　　　　　中国建筑工业出版社印刷厂
　　　　　深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　　号　ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号　《大众软件》（82-726）
　　　　　《大众软件CD》（82-727）
国内发行　北京报刊发行局
订　　阅　全国各地邮局
国外发行　中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号　6209M
广告许可证　京崇工商广字第0036号

出版日期　2001年10月1日
零 售 价　人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

TOPTEN





1

星际争霸



2

仙剑奇侠传



3

暗黑破坏神 II

4 轩辕剑III外传—天之痕

5 半条命—反恐精英

6 轩辕剑III

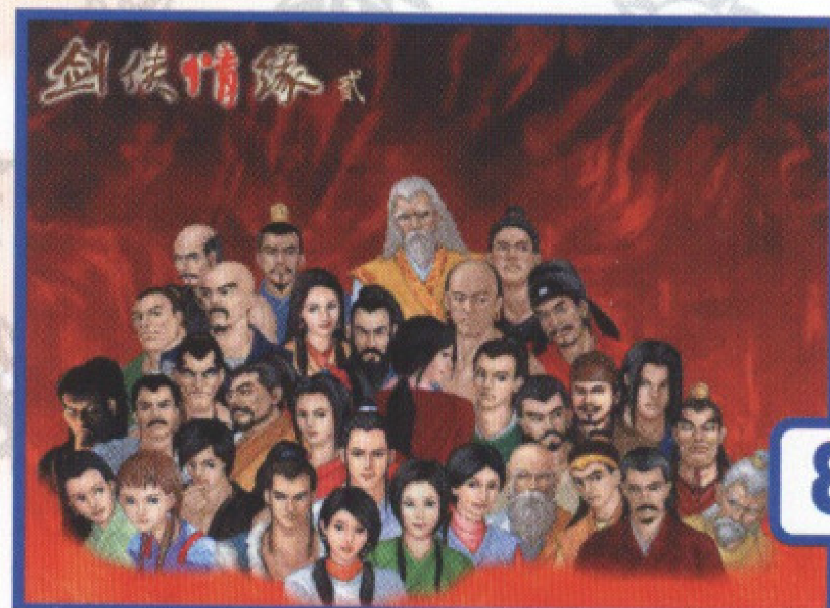
7 生化危机III

8 剑侠情缘 II

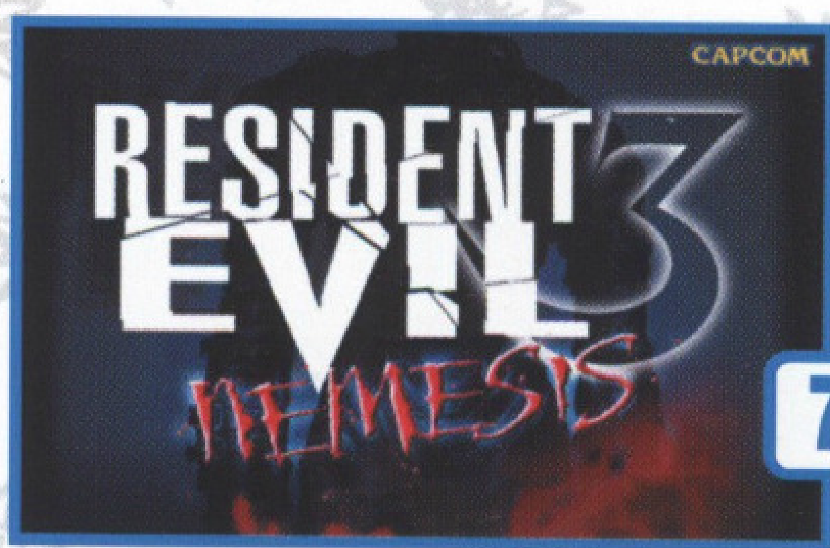
9 剑侠情缘外传—月影传说

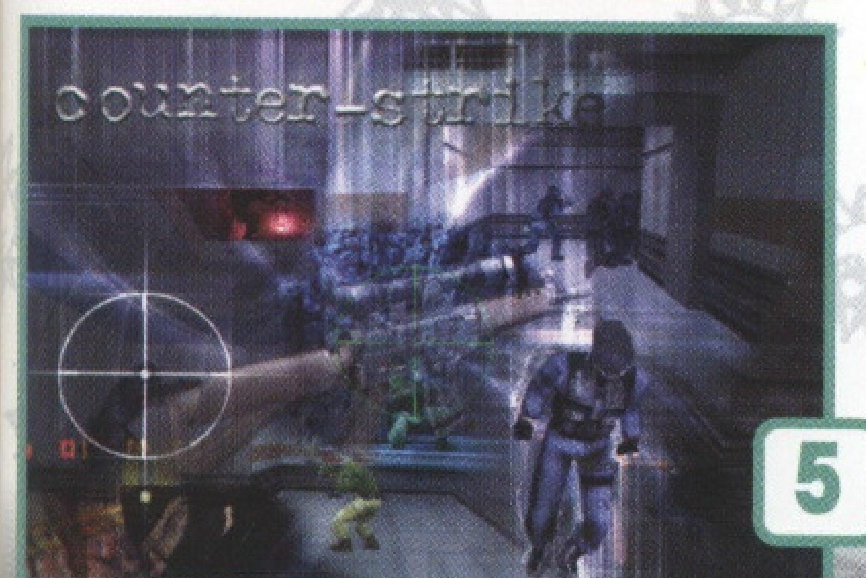
10 石器时代





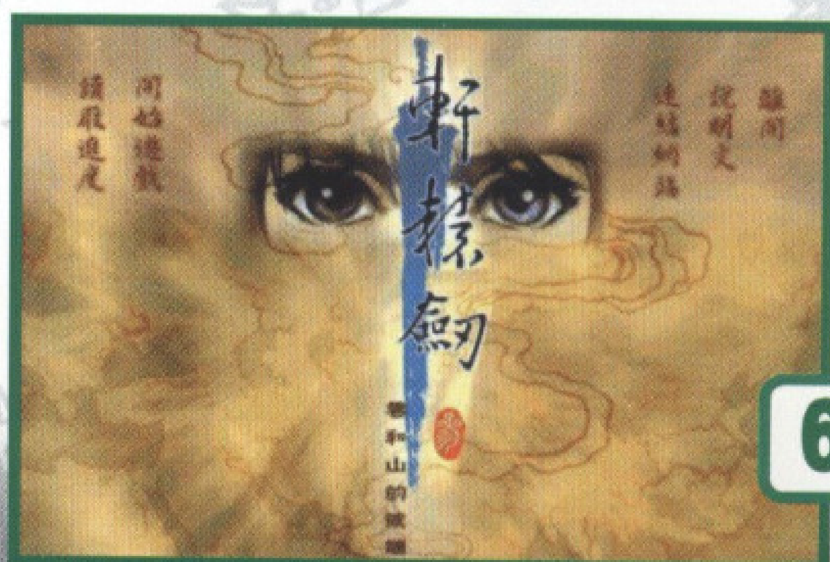








晶合实验室



邮发代号：82-726
零售价：￥6.50元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN